LE GEANT DES CONSOLES NINTENDO

15F
Cadeau le magnet des Schtroumpfs

MAI 1994 - N°22

BANZZAÏ

LE SCOOP
LA GAME BOY COULEUR
NINTENDO CONTRE-ATTAQUE...

En test : Time Trax, Pink Panther, Plok, Val D'Isere, Bart & The Beanstalk... News : Bugs Bunny...

1 SUPER CADEAU, LE MAGNET DES SCHTROUMPFS !!! ET LE TEST DU JEU GAME BOY

© Peyo - 1994 Licensed through I.M.P.S. (Brussels) © INFOGRAMES 1994

ROCK 'N' ROLL RACING

LE ROCK A FOND LA CAISSE

Clay Fighter

OCEAN Clayfighter VS CAPCOM Street Fighter

LE MATCH

SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

GAGNEZ LA TRILOGIE ET 20 JEUX !

CONCOURS

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ?

36 70 53 89

et par Minitel:

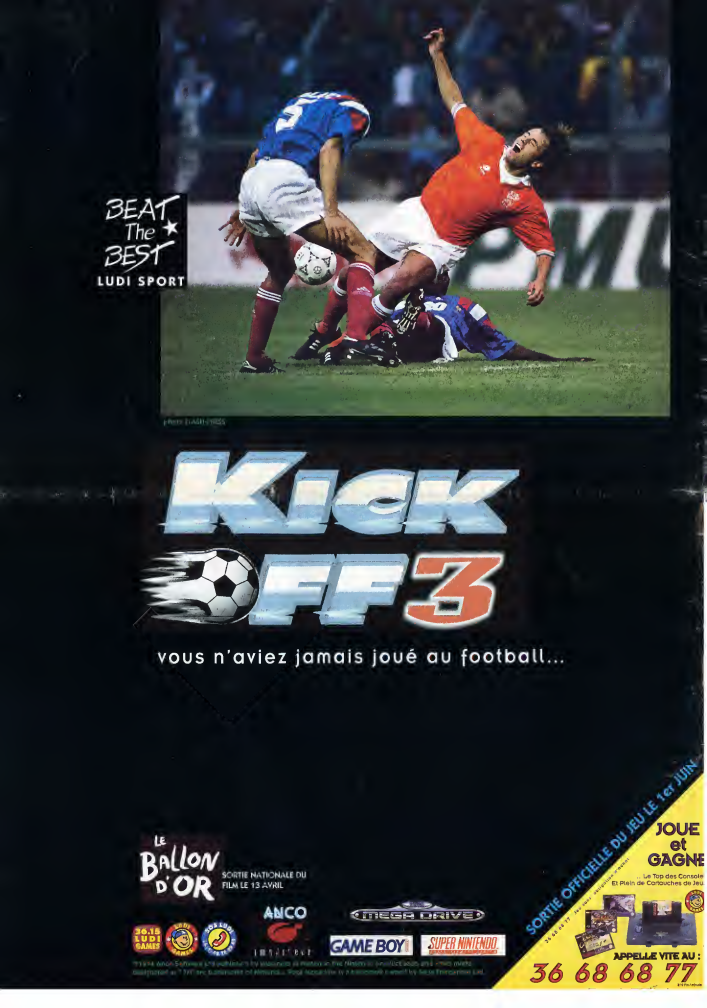
des dizaines de nouveautés vous attendent...

3615 KONSOL VITE

M 4485 - 22 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 150 FB
Canada : 5,5 $
Portugal : 400 escudos
Nederlands Nederlands
Netherlands : 9 FL

MAI 94 - N°22


BEAT The BEST
LUDI SPORT
KICK OFF 3
vous n'aviez jamais joué au football...
LE BALLON D'OR
SORTIE NATIONALE DU FILM LE 13 AVRIL
ANCO
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NINTENDO
36.15 LUDI GAMES
SORTIE OFFICIELLE DU JEU LE 1er JUIN
JOUE et GAGNE
.. Le Top des Console
Et Plein de Cartouches de Jeu
APPELLE VITE AU :
36 68 68 77

Sommaire

4-9 TOUTES L'ACTU DU MOIS
10 SUPER EMPIRE STRIKES BACK
22 VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP
ET LES TESTS DU MOIS : Kick'n'Punch (Game Boy), Kick'n'Punch (Super Nintendo), Time Trax (SNIN), Pink Goes to Hollywood (SNIN), Pink (SNIN), Clay Fighter (SNIN), Jeff's and the Secretsik (Game Boy), Les Schtroumpfs (Game Boy)
29 LES TRUCS & ASTUCES
30 LES PETITES ANNONCES

NUMERO 22 MAI 1994

Quinze jours de vacances, c'est toujours bon à prendre ! Et, vu la qualité des jeux disponibles en ce moment sur la Super Nintendo, on espère tous que votre anniversaire tombe en ce mois d'avril ! Super Empire Strikes Back, Rock'n Roll Racing, Val d'Isère, Pink, Clay Fighter... A la rédaction ca n'a pas chômé ! Je peux même vous dire qu'il y en a qui tire la langue. D'ailleurs, David "le Street Fighter de l'Apocalypse" est à l'hôpital ! Eh oui, après une nuit blanche sur le deuxième chapitre de la Guerre des Etoiles, Pitt n'a pas fait grève : il a marché sur la langue de son collègue ! Comme quoi, le métier de testeur fou n'est pas sans danger. Bon, pour en revenir à l'actualité du mois, sachez qu'en collaboration avec Bandai, nous vous proposons un concours gros gagnant des hanetons sur "Super Empire" avec son let habitual de lots ! Sinon, comme d'habitude, retrouvez tous les trucs et astuces ; les "soluces" et toutes les aides de jeu possibles et imaginables, sur le 3615 Konsol (1,27/mn) et sur le 36 70 53 89 (0,76F l'appel puis 2,19F la mn).

BANZZAI

David, jette-toi dessus dès sa sortie (le 12 juillet je crois). Sinon...

1 ▲ Qu'est la Game Boy couleur ?
Regarde les news, tu vas être content !

3 ◆ Prévoyez-vous un "Top Jeu" comme votre confrère Supercraft ?
Oui mon gars ! Tu dois être devin... jette un oeil en rubrique "Actus" et tu verras que tes vœux sont exaucés. C'est ! pas beau ?!

4 ◆ Vu qu'il y a déjà le prix, quand sortira le CD-Rom pour la Super Nintendo ?
J'ai l'impression que tu te dois pas lire la presse spécialisée très souvent ! Ce projet mirobolant ne restera à jamais qu'à l'état de projet ! En fait, Nintendo a bien envie grandronnable en ne prévoyant pour leur Super Nintendo qu'un bus de sorte 8 bits pour connecter leur hypothétique lecteur CD-Rom ! Et 8 p'tits bits, ce marque cruellement de pâche ! Impossible de transférer les données assez rapidement... Vivement que débcule la Reality !

Bertrand Piboule, 38 Vizille.

Z'ETES MEMBRE DU CLUB ?

Tshaw à tous !
Tout d'abord, je voudrais vous féliciter pour le travail remarquable que vous nous préparez chaque mois.

1 ▲ Je vous écrie seul pour vous demander conseil. Mes copains et moi aimerions bien augmenter le nombre d'adhérents de notre club de jeux vidéo ? Comment nous y prendre ?
Un bon moyen aurait été de me laisser vos coordonnées complètes pour que les lecteurs manchots (les habitants de la Manche bande de nazes) puissent prendre contact avec vous via ma réponse. Un autre bon moyen serait de passer une petite annonce dans nos colonnes PA et de placarder des annonces dans tous le(s) lycée(s) et collège(s) du Pont l'Evêque et de sa région. Voilà ! N'hésite pas à m'écrire de nouveau pour me donner les coordonnées. Je me ferais un plaisir de transmettre le message !

2 ▲ Serait-il possible d'ajouter une page supplémentaire pour le courrier des lecteurs ?
C'est vrai que c'est une idée qui a été bonne ! Mais bon, il faut bien se plier aux impératifs de notre ligne rédactionnelle qui dit "UNE PAGE C'EST UNE PAGE !!". N'est-ce pas Franckie ?

Steph et Nono, les gogos des consoles,

TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS !
36 70 53 89
DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES !
ALADDIN
YOUNG MERLIN
NBA JAM
THE EMPIRE STRIKES BACK
coincé dans un jeu ?
36 70 53 89
36 70 JEUX
c'est plus facile à retenir !
TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ?
36 70 53 89

le courrier des lecteurs

Ave tous !

Ce coup-ci j'vais pas me triturer les neurones deux plombes pour vous pondre un chapeau du tonnerre. D'abord, j'ai une bonne nouvelle, j'suis fatigué ! Je sais pas si vous vous rendez compte, mais jouer à Bomberman pendant mes heures perdues, ça crève sévèrement son (Dieu)nom ! Pendant que j'y pense... continue à m'écrire en masse... J'adore ça ! Chouette, le chapeau est fini ! J'vais hop, on y go...

GAME BOY FOR EVER !

Salut Banzzai !
Ton mag est super génial... mais il manque une chose pour qu'il devienne extra, méga génialissime : il faudrait plus de test, de news et de soluces de jeux Game Boy. Comme tu peux l'en douter, je suis fan de la Game Boy ! Arrêtons là le bla-bla et passons aux questions :

1 ▲ Est-ce que Tiny Toon 2 sur Game Boy possède d'aussi bons graphismes que la première version ?
Affirmatif ! Konami, fidèle à sa réputation, nous a pondus une excellente suite avec d'aussi bons graphismes que la première version. Si tu veux glaner plus d'infos, référe-toi au Banzzai N°18 du mois de janvier dernier. Tu t'trouveras son test complet !

2 ▲ Toujours sur Game Boy, quels sont les meilleurs jeux de baston ?
Les jeux de baston ne sont pas le point fort de la Game Boy. Mais bon, la mort dans l'âme... je ne vais que Mortal Kombat (très bon) et la série des Double Dragon à te conseiller (le N°3 est très sympa).

3 ▲ Pourrait-tu t'il plaît, mon p'tit Djabouni, me donner les codes des niveaux 10 et 11 de Lemmings en mode Fun (toujours sur GB évidemment) ?
Oui, je le peux ! Le code du 10ème niveau est "FKJTXO". Et si ce code ne marche pas (on n'est jamais trop prudent), essaye celui du 11ème niveau, "PSRDNO". Sympa le p'tit code, non ?

4 ▲ Encore et toujours sur Game Boy, quels sont les trois meilleures simulations de course auto ?
La Game Boy en compte maintenant un bon paquet ! Selon moi, 3 sortent du lot : Lamborghini American Challenge, F1 Spirit et F1 Race qui est la meilleure des trois ! On peut y user ses trains de pneus jusqu'à quatre joueurs en même temps. Plutôt marrant !
PS : Ne crois pas que nous oublions la Game Boy. Simplement, son actualité à tendance à ralentir un tantinet en ce moment (vouah la bonne excuse !) Allez, promis on va faire un gros c'effort !

Thomas Gilmant, 40 Mont de Masson.

T'ES NOUVEAU ?

Salut Djabouni !
On commence par des compliments bien sentis : votre mag est encore meilleur depuis la nouvelle maquette, avec un rapport qualité/prix toujours au top ! Vous faites à chaque fois le plein de photos pour vos tests, les idées du "Pour ou Contre" et de la "Lettre du Mois" même si elles ne sont pas nouvelles, sont bien vus. Chapeau !
Les questions ! Les questions ! Voilà, elles sont là :

1 ▲ Je n'achète Banzzai que depuis le numéro 17, et depuis le numéro 19, le volume a diminué presque de moitié. Pourquoi ?
C'est une excellente question et je te remercie de me l'avoir posé (arf !). Comme tu n'es pas sans le savoir, les éditeurs privilégient les périodes de fin et de tout début d'année pour sortir leurs meilleurs hits (pour des raisons évidentes de sous-sous dans les poches) et on les comprend ! Le volume de sorties étant plus important, il est normal que les numéros 17 et 18 des mois de décembre et de janvier comprennent un peu plus de pages...

2 ▲ Dans le sommaire du numéro 20, vous vous vous plaignez qu'environ les Téchniques Ultimes de Street Fighter 2 PRIME* à la place de TURBO (je sais je suis pointilleux, mais on est pour Nintendo, ou on ne l'est pas !)
Mea culpa... cadeau d'erreur humanum est, erratum, alea jacta est, vini vidi vici, rosae, rosas, rosa et tutti cuanti... désolé quoi !

3 ▲ J'ai entendu parler d'un jeu qui serait meilleur que Zelda 3. Je parle de Secret Of Mana sur Super Nintendo ! Qu'en est-il ? Et quand sortira-t-il en France ?
Secret of Mana possède en effet des plus, par rapport à Zelda 3. Notamment le fait de pouvoir jouer à trois en même temps. Quand à sa sortie en France, quelques bruits transpirent, laissant entendre qu'un éditeur serait sur le coup. Mais bien sûr, ces infos sont à prendre au conditionnel...

Nicolas Jean, 84 Cavaillon.

LETTRE DU MOIS

Djabouni !!!

JE DEBARQUE !

Salut à toute l'équipe !
Je voudrais vous poser quelques questions :

1 ▲ Si on a déjà Street Fighter 2 Turbo, cela vaut-il le coup d'attendre Super Street Fighter 2 ?
J'ai la vague impression d'avoir déjà entendu et répondu à ce type de question... à propos du numéro 2 et du Turbo ! Question d'acquis à répondre comme à l'accoutumé : c'est vous qui voyez ! Si tu es un fondu comme David, jette-toi dessus dès sa sortie (le 12 juillet je crois). Sinon...

2 ▲ Qu'est la Game Boy couleur ?
Regarde les news, tu vas être content !

3 ◆ Prévoyez-vous un "Top Jeu" comme votre confrère Supercraft ?
Oui mon gars ! Tu dois être devin... jette un oeil en rubrique "Actus" et tu verras que tes vœux sont exaucés. C'est ! pas beau ?!

4 ◆ Vu qu'il y a déjà le prix, quand sortira le CD-Rom pour la Super Nintendo ?
J'ai l'impression que tu te dois pas lire la presse spécialisée très souvent ! Ce projet mirobolant ne restera à jamais qu'à l'état de projet ! En fait, Nintendo a bien envie grandronnable en ne prévoyant pour leur Super Nintendo qu'un bus de sorte 8 bits pour connecter leur hypothétique lecteur CD-Rom ! Et 8 p'tits bits, ce marque cruellement de pâche ! Impossible de transférer les données assez rapidement... Vivement que débcule la Reality !

Bertrand Piboule, 38 Vizille.

Z'ETES MEMBRE DU CLUB ?

Tshaw à tous !
Tout d'abord, je voudrais vous féliciter pour le travail remarquable que vous nous préparez chaque mois.

1 ▲ Je vous écrie seul pour vous demander conseil. Mes copains et moi aimerions bien augmenter le nombre d'adhérents de notre club de jeux vidéo ? Comment nous y prendre ?
Un bon moyen aurait été de me laisser vos coordonnées complètes pour que les lecteurs manchots (les habitants de la Manche bande de nazes) puissent prendre contact avec vous via ma réponse. Un autre bon moyen serait de passer une petite annonce dans nos colonnes PA et de placarder des annonces dans tous le(s) lycée(s) et collège(s) du Pont l'Evêque et de sa région. Voilà ! N'hésite pas à m'écrire de nouveau pour me donner les coordonnées. Je me ferais un plaisir de transmettre le message !

2 ▲ Serait-il possible d'ajouter une page supplémentaire pour le courrier des lecteurs ?
C'est vrai que c'est une idée qui a été bonne ! Mais bon, il faut bien se plier aux impératifs de notre ligne rédactionnelle qui dit "UNE PAGE C'EST UNE PAGE !!". N'est-ce pas Franckie ?

Steph et Nono, les gogos des consoles,

SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

UTOPIA

Dans Utopia, vous créez une nation. Si vous pensez être capable de faire "the perfect society", alors saisissez sur l'occasion! Voici votre chance. Le but du jeu consiste à installer une colonie sur une planète de la galaxie et lui permettre d'atteindre un bon niveau de vie (pour au moins 90 % de la population). Pour se faire, vous décidez de construire les entreprises et les administrations sociales, nécessaires au bon déroulement des opérations, mais ce ne sera pas facile, car vous ne disposez que d'un budget très limité. Cela dit, si vous concentrez trop vos efforts sur le social, vous ne serez pas à l'abri d'une invasion Alien. Pour éviter ça, investissez dans le matériel militaire (armement, transport, logistique, etc.). Sinon, vous avez les plus grandes chances de finir sous le joug du redoutable Cosmos Interplanétaire. Au niveau de la technique, le jeu se déroule en 3D isométrique.

Personnellement, je tiens à le dire, je préfère investir un équipement militaire hyper sophistiqué pour lutter la tête des extraterrestres. Vous vipez le genre ? Bon, si vous avez fait Populous et l'avez trouvé, pas de problème ! Amusez-vous sur la stratégie du développement de votre colonie...

● **Editeur : Gametek**
Sortie : juin

Spectre

Un truc p'ti mal rapide pour vous informer de la sortie imminente de Spectre, sur Super Nintendo. Déjà sorti sur Mac il y a quelques années, Spectre vous propose de jouer à un shoot'em up en 3D vectorielle où deux joueurs s'affrontent simultanément. Le concept est simple et diablement efficace : il faut atteindre un chapeau pour empocher le monstre ! L'utilisation de la 3D vectorielle n'a pas facilité le travail des graphistes.

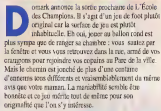
mais malgré la relative pauvreté des décors, le plaisir de jouer est bien là. Et c'est bien le principal !

● **Editeur : Gametek**
Sortie : mai

L'École des Champions

Dinark annonce la sortie prochaine de L'École des Champions. Il s'agit d'un jeu de foot plutôt original sur la surface qu'en plus d'être infaillucible. Eh oui, jouer au ballon rond est plus sympa que de ranger sa chambre ; vous soutez par la fenêtre et vous vous retrouvez dans la rue, armé de vos copains pour rejoindre vos copains du Parc de la ville. Mais la chanson est jouée de plus d'une centaine d'auteurs très différents et vraisemblablement du même avis que votre maman. La maniabilité semble être bonnissé en tout mêrte tout de même pour son originalité que l'on s'y intéresse.

● **Editeur : Ocean**
Sortie : avril



SPACE ACE

Space Ace sur Super Nintendo est encore une adaptation du borne d'arcade. Dans la lignée de Dragon's Lair, ce jeu vous place dans la peau de Dexter. Le défenseur de la Terre qui doit affronter le méchant Borf et son terrible rayon infernx. Ce dernier peut transformer tous les terriens en robots ! Dommage, ce n'est pas facile de sauver la Terre. Dexter doit parcourir des kilomètres c'est vu "réduire" à l'état de gamin... le voilà obligé de courir après son ligne, tout en essayant de sauver sa petite copine Kimmy. Reprenant les principales scènes du célèbre jeu d'arcade de Don Bluth (un ancien de chez Walt Disney !), cette version bénéficie toutefois d'un intérêt sûrs s'il ne suffit plus d'indiquer simplement une direction au bon moment, mais bel et bien de diriger le héros. De plus, vous avez droit à de nombreuses scènes aux graphismes variés. Techniquement, on s'affaire à un shoot'em up en vue de dessus (ou de profil), avec soit un scrolling vertical, soit un scrolling horizontal, des plates-formes, etc. Sur les 7 niveaux du jeu, Dexter peut sauter par dessus les précipices et remonter l'âge qu'il a perdu et gagner aux points d'alimentation en énergie, il peut aussi utiliser son pistolet laser...

● **Editeur : Empire**
Sortie : juin

E.A. et Ocean partenaires !

Dès cette année les soft d'Electronic Arts sur Super Nintendo seront distribués ou édités par Ocean en Europe et en Australie. Cet accord de partenariat permettra à E.A. de bénéficier du savoir faire marketing d'Ocean et d'être plus à même de se concentrer sur le développement de nouveaux produits destinés au support 3DO. N'ont crainte, les futurs softs d'E.A. disponibles par Ocean seront toujours développés par les programmeurs du génie d'E.A. : donc, rien ne change pour nous ! Parmi les premiers titres concernés par cet accord, on retrouve l'adaptation Super Nintendo de Pelé International Soccer... Dailleurs, apprenez que Banzaya vous prepare un méga-test de ce jeu avec tous plein de nouveautés, un soutien spécial et des révélations chaud sur les simulations de foot à l'occasion de la Coupe Du Monde.

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES !!!
3615 YOSOL
1.29F/mn - 3615 YOSOL - 3, Rue de Malte - 75011 Paris - Serveur 36.15 - Minitel - Disponible 24/24 - Mise à jour hebdomadaire

Bugs Bunny

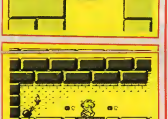
Avec cette cartouche de 12 Mbits, Sunsoft continue dans la joie et la bonne humeur sa politique d'adaptation des productions Warner. Fidèle à l'ambiance cartoon, on retrouve avec bonheur les habituels acolytes (Taz le monstre trabouler, Daffy le canard, Sam le Pirate et Elmer boule de brillard) du bouffeur de carottes aux longues oreilles. La réalisation s'amuse superbe avec des animations très détaillées des personnages directement issues des dessins animés. Même si la maniabilité n'est pas fantastique, prenez qu'il était temps que cette personnalité de la Warner soit adapté sur console ! Et ça fait bien plaisir !

● **Editeur : Sunsoft**
Sortie : mai

Garfield's Labyrinth

Avec Garfield's Labyrinth Kemco nous propose leur dernier jeu Game Boy mêlant habilement stratégie et plates-formes. Inspiré de la bande dessinée de Jim Davis, Garfields le chat est cette fois-ci enfermé dans une grotte. Il vous faudra en sortir en usant de toute votre intelligence. Pour vous faciliter la tâche, Garfield's utilise des bombes pour faire péter les monstres. Il se sert aussi d'un gros marteau-piqueur pour casser les murs de pierres qui obstruent les passages. Fiche technique : 1 joueur, mode continue limité, passwords. En conclusion, un jeu qui plaira aux amateurs de jeux de réflexion/action.

● **Editeur : Kemco**
Sortie : mai



Le dessin du mois !

A partir de ce numéro, nous sélectionnerons chaque mois le meilleur de vos dessins. L'heureux élu verra son œuvre paraître dans les actus. Ça faisait longtemps que nous n'avions pas publier le travail de Vagrin. Eh bien ce mois-ci, nous avons droit à son retour en force, avec comme d'habitude, un dessin carrément génial tiré de l'univers de Dragon Ball !
Artistes en herbe, je vous invite comme lui à relever le défi et à nous envoyer vos meilleurs chefs d'œuvre !

Challenge F1 Pole Position

Le challenge F1 Pole Position proposé par Ludi Games fait chaque jour de plus en plus d'émules. Ludi Games a reçu à ce jour plus de cent photos d'écran !
Voici la liste des gagnants du mois de février (Schumacher et sa Benetton à Estoril) :
Didier Demazures (59) : 1'16"97
Michel Lopez (13) : 1'19"42
Serge Forglarini (84) : 1'19"82
Patrice Bang (34) : 1'20"07
Thierry Mourgues (36) : 1'20"67

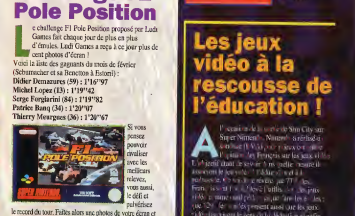
Si vous pouvez prouver vos meilleurs relevés, vous aussi, le défi est subtilisez le record du jour. Faites alors une photos de votre écran et envoyez le tout à :
Ludi Media/Sunzoar
Challenge F1 Pole Position - 28, rue A. Carrel
93556 Montreuil cédex.
Ce mois-ci, le challenge concerne ALESI et sa Ferrari, à Kyalami (le circuit d'Afrique du Sud).
Bonne chance à tous !

E.A. et Broderbund Software fusionnent !

Broderbund devient donc une filiale (à 100%) d'Electronic Arts, qui trouve là le moyen d'élargir sa production de softs sur le terrain des logiciels éducatifs et de productivité personnelle. Broderbund Software est une société spécialisée dans la création de logiciels imaginatifs intéressant toute la famille. D'un autre coté, cette fusion permettra à "R. Software" d'augmenter ses cigarettes de vente et de distribution, sur le marché international. Une bonne belle fusion !

OPÉRATION DRAGON !

Dans Schwarz, président de la Fédération Française de Kung Fu (vous savez... les coups de tatanes dans la tête), a été tellement impressionné par le gaillard de Dragon (le premier soft de combat de Vagrin) et par son réalisme toutes épreuves, qu'il a accepté de le présenter en avant première, lors du Championnat de France de Kung Fu (ce championnat se déroulera le 25 avril à la salle Japy, 2 rue Japy, à Paris dans le 11e arrondissement).
Au cours de cette soirée où les paies ne seront pas comptés, vous pourrez assister, en parallèle des combats officiels, à des démonstrations de dacks au sabre super aiguisé, au bâton dur comme de béton et, s'ils sont encore vivants après tout ça, ils s'éclateront gaiement la sérée en s'empoignant violemment avec des chaînes moyenâgeuses. Et, clou du spectacle : un Maître de Kung Fu accompagné de son petit séjourdé, commentera sur écran géant les différents coups proposés par Dragon et complétera ses explications par des démonstrations pratiques en direct-live sur le petit cerabre !
Passionnés de baston en tous genres, ne manquez à aucun prix ce rendez-vous pourtique !
Vous pouvez réserver votre place auprès de la Fédération Française de Kung Fu au 42.08.85.85.
Bonne soirée à tous et vive la castagne !!!



EXPRESS

Symphonie ! Vous avez dit symphonie !!!

Il y a par les temps, un peu les mêmes ingrédients : [illegible] Sonic, [illegible] Mario, [illegible] Nintendo. Puis, [illegible] Sega Mega Drive [illegible] Sonic, [illegible] Mario, [illegible] Super Nintendo. Le [illegible] Zelda, [illegible] Super Mario World 2 : Yoshi's Island [illegible] Sega [illegible] Sonic [illegible] Mario World 2 : Yoshi's Island [illegible] Nintendo

GAME BOY en couleur !!!

Non, vous ne rêvez pas ! C'est aussi simple que génial : prenez une cartouche Game Boy, Tetris par exemple, branchez-la dans le Super Game Boy (qui ressemble à une grosse cartouche). Placez le tout dans votre Super Nintendo comme n'importe quelle autre cartouche. Allumez la console et hop : c'est magique ! Il ne reste plus qu'à prendre le paddle de votre SNES et jouer à Tetris pour la première fois en couleurs, sur un écran 14M ! Et ça marche pour les 350 jeux du catalogue Game Boy !

Comment ça marche ? Rien, comme je disais plus haut, on allume le Super Nintendo. Le jeu Game Boy apparaît à l'écran... Comme l'image du jeu n'est pas "plein écran", vous pouvez au choix déterminer un des types de bordure prédéfinis pour entourer l'écran de jeu ou, si vous êtes artiste, choisir de dessiner vous-même grâce à un petit programme de DAO. Vient ensuite le choix des couleurs du jeu : programmé parfait : à l'aide du paddle on dit de combien de couleurs on veut utiliser parmi les 4 couleurs de base (bleu clair pour la glace, vert foncé pour la forêt...).

Quatre couleurs seulement ?

Quatre pour les jeux déjà existants, mais bientôt le nombre de couleurs montera à 256, comme pour n'importe quel jeu Super Nintendo. Il suffit pour ce faire que les programmeurs des premières GB, qui ils soient honnêtes ou non, prévoient la double utilisation de leurs produits : soit en dégradés de gris (sur Game Boy), soit en 256 couleurs (sur Super Nintendo). Le premier soft qui tire parti du Super Game Boy sera l'adaptation de Donkey Kong, énorme hit au début des années 80. Bien sûr, ce jeu est proposé par Nintendo histoire de garder quelques longueurs d'avance sur les concurrents. Les autres softs suivront rapidement...

Qu'espère Nintendo en lançant ce produit ?

Comme il ne sera plus obligatoire de posséder du Game Boy pour profiter de sa logistique, Nintendo peut raisonnablement espérer que les ventes de cartouches GB augmenteront en flèche, le 6 juillet (date Sortie) date de la sortie de cet outils ! D'autant plus que 15 millions de Super Nintendo sont installés dans le monde et qu'un bon paquet de hits se sont sortis exclusivement sur sur Game Boy, comme par exemple : Tetris, Kirby's Dreamland, Wurstland, Legend of Zelda, Links Awakening... Nintendo commencera enfin à comprendre le sens de compatibilité ! Comme Sega avec la Master System et la Megadrive, les possesseurs de Game Boy testés par les consoles de salon ne pourront que craquer pour le Super Nintendo, histoire de profiter de leur logistique déjà acquise sur Game Boy (17 millions de GB dans le monde). Par contre, Nintendo peut craindre une légère baisse des ventes de la portable. Mais cela est vraiment important ? A priori non car, pour le monde le salé, les profits ne se font pas sur les ventes de consoles mais plutôt sur les ventes de cartouches ! (+ de 115 millions de cartouches libellées Mario vendues).

Dans tous les cas, même si le Super Game Boy n'annonce pas une innovation technique majeure, la sortie prochaine du Super Game Boy en Europe vers la fin 1994 laisse présager un CARTON retentissant ! Bien vu Nintendo !!!

Bonne nouvelle, Psygnosis arrive !

Pour ceux qui ne connaissent pas Psygnosis, c'est le plus grand éditeur de jeux vidéo sur Nintendo. Comme d'habitude, ils ne vous mettront pas sur le cul avec des jeux de ouf. Les seuls jeux qu'ils nous ont proposés jusqu'à présent sont des jeux de course (Lotus, Wipeout, Wolf Pack, Jet Moto, Ecstatica, Microcosm et Microcosm Spy), ou un jeu de plateforme (Psygnosis Pinball, Lemmings, Lemmings 2, Lemmings 3 [sortie : 2 semaines après Noël], Lemmings Christmas Special, Lemmings Holiday, Lemmings Fun, Lemmings Jeux de Noël, Lemmings Jeux de Pâques, Lemmings Jeux de Pâques 2, Lemmings Jeux de Pâques 3, Lemmings Jeux de Pâques 4, Lemmings Jeux de Pâques 5, Lemmings Jeux de Pâques 6, Lemmings Jeux de Pâques 7, Lemmings Jeux de Pâques 8, Lemmings Jeux de Pâques 9, Lemmings Jeux de Pâques

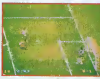
VIRTUAL SOCCER

[illegible] Coupe du Monde de football [illegible] Virtual Soccer de Virgin, [illegible] Sega [illegible] Virtua [illegible] Sega [illegible] Virtual Soccer [illegible] Virgin [illegible] Sega [illegible] Virtua

GAMES NEWS

KICK OFF 3

Programmé par Steve Screech, le spécialiste de la programmation des jeux de foot qui a déjà participé au développement de Kick Off et Kick Off 2, Kick Off 3 risque de devenir prochainement une des références dans le domaine des simulations de foot sur Super Nintendo. En effet, le jeu vous propose 2 modes de jeu : Arcade et Simulation. En mode Simulation, toutes les règles sont scrupuleusement respectées (hors-jeu, passe au gardien, etc.) alors qu'en mode Arcade, c'est surtout la liberté de jeu qui prime. Vous pouvez bien évidemment prendre part à la Coupe du Monde mais aussi à divers tournois. Chacune des 32 meilleures équipes internationales dispose de son propre style de jeu. Par exemple, l'Allemagne est physique alors que les brésiliens sont plus techniques.



EMPIRE SOCCER 94

Certains se plaignaient de l'envahissement des simos de Basket en cette année 1994. Eh bien avec l'approche du Mondial, on va être submergé par le sport n°1 en France : le foot. Le but (une belle locante) de tous les éditeurs est donc de sortir du lot, vu la quantité de jeu, avec un mas d'originalité. Pour cela, Empire Soccer 94 a misé sur un petit terrain et des sprites énormes. Le résultat a été biaisé et cédé au profit de l'intérêt de coups. Par exemple, le "Banana Shot". Un tir particulièrement bien travaillé puisque la balle (à être cherchenoes) effectue des changements de direction de 90°, en vissant (bien sûr) la locante. Ça promet de la consternation !

● Editeur: Empire
Sortie : juin

BANZZAI DANS LE BAQUET !

[illegible]

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

Avec Carrefour je positive!

36.15 Carrefour

Carrefour

TEST SUPER NINTENDO

Il y a bien longtemps de cela, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Le temps du petit a commencé pour la rebellion. Malgré la destruction de l'Etoile de la Mort, l'armée impériale a chassé les rebelles de leur base secrète et les poursuit à travers la galaxie. Après avoir échappé à la redoutable escadrille cosmique de l'Empire, l'Alliance menée par Luke Skywalker établit une base secrète sur Hoth, la lointaine planète des glaces. Dark Vador, le maléfique, hanté par l'idée de retrouver le jeune Luke, lance des milliers de sondes téléguidées aux confins de l'espace.

SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

Et ce qui devait arriver... arriva ! Les sondes de l'Empire retrouvent rapidement la base rebelle sur Hoth. De son côté, l'Alliance, occupée à contrer l'attaque, est démasquée par les sondes que les croiseurs interstellaires ont disséminé à travers l'univers. C'est l'attaque surprise ! Votre rôle débute au moment où les sondes cherchent la base... En effet, dans la peau du jeune Skywalker, vous devez retrouver votre chemin jusqu'à la base secrète. C'est alors que vous tombez sur une sonde. Une fois le robot exploré, vous êtes agressé par un Wampa, sorte d'abominable homme des neiges, version planète Hoth. Tout ça pour vous dire que le jeu suit bien le scénario du film de George Lucas. Si le premier volet présentait quelques défauts au niveau de l'histoire, le deuxième est quasiment parfait. Bien sûr, l'Empire contre attaque se prête mieux à une adaptation, les 12 megabits de la nouvelle cartouche permettant aux programmeurs de mettre en place plus de vingt niveaux différents. Je rassure les dingues de Super Star Wars, la bande originale qui avait remporté les oscars deux jeux Vidéo est toujours du célèbre John Williams. Je dirais même plus, la qualité a encore été améliorée ! Les digits et effets spéciaux sonores ont bénéficié de l'attention du staff de Lucas Arts Entertainment, la même équipe qui pour Super Star Wars dirigée par Kalani Streicher. D'ailleurs, le digit de Dark Vador qui prend un malin plaisir à vanner, m'a pris plus d'une fois la tête.

Vous aurez aussi l'occasion de monter les pilotes Tourisan du désert de glace de Hoth.

La combinaison des pilotes du X-Wing

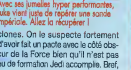
Les fidèles Tourisan aide Luke à se déplacer sur la planète des glaces, Hoth.

A fond le mode 7 !

Super Empire Strikes Back innove encore dans l'exploitation des capacités de la Super Nintendo. En particulier pour ce qui est du mode 7 de la 16 bits, les scènes de vaisseaux défilent à une vitesse vertigineuse et la variation du relief apportent beaucoup au jeu. De plus, comme dirait Chewie Pitt : "fourmilleuses sont les scènes de X-Wing, Snowspeeder et de Falcon Millenium". Eh oui ! Vous pouvez enfin prendre votre pied aux commandes du vaisseau le plus connu de la galaxie. Au milieu d'un champ d'astéroïdes, vous devez détruire ceux qui vous barrent la route, avec en prémité les Tie Fighters des sbires blancs de l'Empereur, s'en profile pour vous donner les ordres de ce dernier. Palpatine, de son prénom, était un bureaucrate qui, à travers des manœuvres politiques frauduleuses, a réussi à devenir le premier président de la république, puis Empereur pendant la guerre des clones. On le suspecte fortement d'avoir fait un pacte avec le côté obscur de la Force bien qu'il n'est pas au de formation Jedi accomplie. Bref, il est puissant et c'est vous qui allez devoir affronter son armada, inutile de vous préciser que vous pouvez utiliser plusieurs personnages, en l'occurrence Han Solo et son fidèle compagnon, Chewbacca le Wookie de 2,30 mètres). Chacun de vos personnages a ses propres caractéristiques. Par exemple, Luke possède le fameux sabre laser. L'ambiance du soft, déjà étayée par la musique, est renforcée par d'excellents graphismes. Les décors comme les sprites sont beaucoup plus travaillés qu'auparavant. Pour les pros : les déplacements des personnages (en multi-directionnels) s'effectuent avec de bons parallaxes et plus de couleurs.

TECHNIQUE SNOWSPEEDER

A la fin de votre mission sur Hoth, l'intrépide Jedi que vous êtes, doit affronter les AT-AT de l'Empire. Cette fantastique scène (en mode 7) est mieux réalisée que dans le premier volet. Enfin, les commandes de votre Snowspeeder, vous pouvez vous écraser au sol, surtout si vous faites du rase motte. Eh oui, c'est de la simulation ! Chewie Pitt a décidé de vous donner un petit coup de Force ! Pour vous défaire des AT-AT, il faut les prendre de côté et utiliser le grappin du Snowspeeder pour emmêler les pattes de l'AT-AT (comme dans le film). Une fois tombé à terre, ce dernier explose. L'autre technique est un peu plus expéditive. Au laser, vous bourrez comme des malades la carapace blindée de ces droïdes ! Bravo Speeder Lucas



Avec ses jumelles hyper performantes, Luke vient juste de repérer une sonde impériale. Allez la récupérer !

USE THE FORCE LUKE

Si certains d'entre vous n'étaient plonté de l'absence de la Force dans Super Star Wars, il ne pourront pas faire le même reproche on coupe). La taille de la cartouche (12 megabits), vous permet de l'utiliser à souhait :

Elévation : avec ce sort, vous planez pour trouver des passages secrets. Freeze : pour les plus féroces d'entre les méchants, gelez les sur place ! Invisible : pour les plus lâches d'entre vous, la force vous permet de disparaître. Mind Control : la faiblesse d'esprit de vos ennemies vous autorise à les contrôler. Saber Control : et Dark Vador soit vous lancer son sabre laser, sachez que vous aussi pouvez le faire. Saber Deflect : encore un sort qui sert uniquement à ceux qui ne savent pas manier un sabre.

▲ Luke devra s'infliter à l'intérieur d'un des grands AT-AT pour le réduire en cendre.

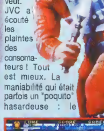
Si vous avez réussit à faire la base rebelle, il ne vous reste plus qu'à vous débiter des Tie Fighters. Vous devez en choitre une petite vinghine. Mais il faut en même temps essayer d'éviter les calécrds qui se font un plaisir de vous forcer dessus. Good Luck !

Quand le disais petite souris, j'avais des arguments de poids. Big mother coude à beck !

Votre aventure sur Hoth se déroule dans les cavernes glacées et dans la base rebelle qui sera votre première occasion de contrôler Han. Ce sera ensuite au tour des bases de la résistance de sortir les Snowspeeder pour descendre les AT-ST (les drôles à deux pattes) et les gros AT-AT (les drôles à quatre pattes !). Mais les ennemis, à l'image du film, viendront à bout de votre vaisseau. C'est à peu que vous devrez rejoindre votre X-Wing, et R2-D2, pour vous rendre dans le système Dagobah. Là, vous apprendrez à maîtriser la Force grâce à Yoda, le maître Jedi. Le "plus" de ce jeu réside dans l'amélioration technique de certains détails du jeu. En premier lieu, la possibilité d'utiliser la Force. En effet, Luke dispose d'un certain nombre de "sort" de force qui l'aident à venir à bout des forces du mal. Par exemple, il peut contrôler les esprits simples. D'autre part, la bonne manipulation du sabre laser de Luke Skywalker (on s'y croit vraiment) permet même de renvoyer les tirs, tout en enchaînant avec une combinaisons d'attaques meurtrières. Enfin, ils ont enfin compris... on a droit aux codes d'accès des différents niveaux. On peut donc refaire ses niveaux préférés autant de fois que l'on veut. JVC a écouté les plaintes des consommateurs ! Tout est mieux. La maniabilité qui était parfois un "poquito" hasardeuse : le contrôle des sauts, beaucoup plus précis. Vous ne serez pas obligé de vous y reprendre une centaine de fois pour passer certains obstacles. Pour les chanceux qui se procureront ce nouveau hit, signé Lucas Art/JVC (édité par Bandai), je vous promet des heures agonies en pierre Guerre des Boules. Mi-formation de Jedi n'est pas finie, le dos vite retourner aux commandes de mon X-Wing (GTI 350) sur la planète Dagobah.

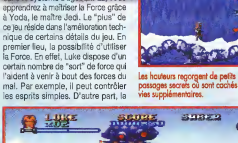
Là, Maître Yoda m'apprendra la technique ultime pour affronter Vador. Que l'astuce soit avec vous !

Chewie Pitt.



Le dernier petit joujou de l'empire : une artillerie complètement robotisée.

Les hauteurs recèlent de petits passages secrets où sont cachés des vies supplémentaires.



Vous avez enfin réussit à retrouver le petite sorde impériale, au milieu des glaces.

Il n'est pas facile de repérer votre petit ami dans la jungle tropicale. Une fois R2-D2 retrouvé vous pouvez essayer de trouver Yoda. Bonne chance, ce dernier est encore plus petit que ce droïd de dernière zone.

◀ Voici le boss des marais de la planète Dagobah. La première occption se présente à vous : utilisez la force et faites en bon usage !

LES PERSONNAGES, L'HISTOIRE

Luke Skywalker : (alias Franky le pur et dur) est originaire de la planète Tatouine où il a été élevé par sa tante et son oncle. Sa vie prend un autre cours quand il tombe sur R2-D2, le petit droïde. Suite à aux, il est confronter à un héros de la Guerre des Clones, Obi-Wan Kenobi. Ce dernier se charge de débuter sa formation et lui explique qui fut son père. Il est inutile de vous préciser qu'il utilise l'arme du Jedi occomte qui appartenait à son père, le sabre laser (1). Ce dernier renvoie le tir des adversaires et lui permet de faire des acrobaties surprenantes. Bravo Sky-Lucas !

Han Solo : (alias Jo la Frite) a tendance à se faire des ennemies. Malheureusement pour lui, Jabba the Hut prétend qu'il lui doit 225 000 crédits. C'est la raison pour laquelle Solo se retrouve avec une meute de chasseurs de prime aux fesses. Pour fur, il possède le vaisseau le plus rapide de la galaxie : le Faucon Millenium. Sa philosophie de la vie est simple : quand y'a embrouille mieux vaut mettre les voiles. Après avoir décrôté des grenades, (2) aux troupes de l'Empire, il leur retourne par chingnopost ! Bravo Han Lucas !

Chewbacca le wookie : (alias Pitt) l'histoire de Chewie n'est pas très connu. On sait seulement que Han a sauvé un poste d'officier impérial pour le sauver de l'esclavage. Entre les deux amis, il existe maintenant des liens uniques. Le Flame Son (3) lui permet de tournoyer sur place en propulsant des flammes qui tuent tout ce qui bouge. En oui, Chewie fait encore dans la dentelle. Bravo Chewlucas.

Princesse Leia Organa : (alias Réginette) son père était un des architectes de la paix après la Guerre des Clones. Il fut l'un des premiers à voir un danger dans l'Empire. Il décide alors de lancer la rébellion. Il meurt lors de la destruction d'Alderaan. Leia apprend le relais en dirigeant les opérations. C'est la sœur secrète de Luke.

BIENTÔT DARK VADOR

Ce tableau signifie que la fin approche. N'oubliez pas d'utiliser les vertues de votre sabre pour renvoyer les tirs des mortiers parsemés dans le corridor. Les passages secrets sont nombreux alors cherchez un peu dans les hauteurs. De plus, les sorts de Force sont très utiles dans ce tableau, alors puisque la consécration est proche : usez de la Force. Bravo Jedi Luke !

Folles moi confiance, ces petits poissons ne rateront pas une occasion de vous "croquer".

La cité des nuages Bespin !

Enfin, vous allez pouvoir maîtriser la Force pour sauver l'humanité des griffes du mal.

GEORGE LUCAS, LA SUITE...

A grand homme, grands procès ! On a longtemps parlé, ou plutôt espéré, qu'Harrison Ford accepte de incarner au cinéma Indiana Jones. Et bien ! Je suis en mesure de vous dire que c'est sûr ! Et même que c'est prévu pour l'été 95. Pour les fans de micro, le vous remet tout de suite dans le droit chemin, ce quotidien volé n'aura rien à voir avec le mythe de la Cité perdue d'Atlantide, mais plutôt sur... Top secret. En ce qui concerne le Guerre des Etoiles, vous avez peut être remarqué que la trilogie que nous contemplions traite uniquement des épisodes IV, V et VI. Vraiment le monde à l'envers !

George Lucas nous prépare en ce moment même les trois premiers episodes de cette formidable trilogie. Les trois sont prévus pour 97 99 et 2001 (Episode IV, Episode V, Episode VI) les episodes connus passent toujours dès un peu feu sur le passé de Dark Vador (alias Anakin Skywalker)... Mais qui vivra, verra !. Bravo Dark Lucas !

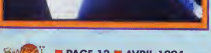
SEIGNEUR VADOR

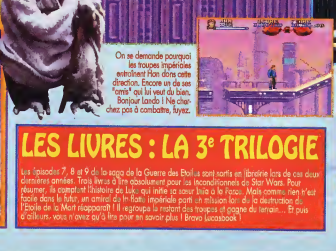
Comme vous le savez surement Luke affronte Dark Vador lors du combat final. Il faut bien que la Force explose son côté obscur. Ce mega boston se divise en trois rounds. Par mais fois, dans ce dernier niveau, vous vous retrouvez face à Vador ! La première rencontre cassine en une sorte d'évaluation de vos pouvoirs. Si vous le mettez en difficulté lors de la seconde rencontre, il use de la Force pour vous jeter au travers d'une baie vitrée. Dans la mesure où votre chute très vaste sera pas fatale, vous devrez le battre une dernière fois. Si vous êtes à court de vie, utilisez le sort de guérison de la force ! Alors, pour vaincre Dark, c'est très simple : écartez-vous régulièrement de lui, il s'envolera pour atterrir juste derrière vous. Profitez de son atterrissage pour le frapper ! Attention, devant l'adversaire, il n'hésitera pas à vous balancer dans la tronche des éléments du décors ! Bravo Lucas... Top le classe !

L'agilité de Chewie n'est pas des meilleures, vous devez donc utiliser sa force incroyable pour exploser ces petits cochons roses qui ont quelquepeu d'PQ. Faites toujours attention à ne pas trop utiliser le flame spin de Chewie car il sert dans les situations très désespérées. Bonne Chance les petits !

Un bonus bien efficace qui vous rend invincible pendant un court instant. Gérez le bien !

Le Wookie n'est pas là pour faciter les opérations de notre ami Chewbacca !





On se demande pourquoi les troupes impériales entraînent Han dans cette direction. Encore un de ses "amis" qui lui veut du bien. Bonjour Lando ! Ne cherchez pas à combattre, fuyez.

Chewbacca va aussi devoir retrouver les restes de C3PO, le droïde qui parle 6 millions de dialectes.

Qui pourrait se douter que la fin est proche pour Solo ? C'est la glaciation carbonique qui l'attend au bout du couloir.

LES LIVRES : LA 3e TRILOGIE

Les épisodes 7, 8 et 9 de la saga de la Guerre des Etoiles sont sortis en librairie lors de ces deux dernières années. Trois livres à 3 m caractérisent pour les inconditionnels de Star Wars. Pour résumer, la complète l'histoire de Luke qui infère le sieur Solo à la Force. Mais comme rien n'est facile dans le futur, un amiral du m flotte impériale part en mission loin de la destruction de l'Etoile de la Mort rapportant il a agrouge la notion d'un trophée d'origine... Et puis d'ailleurs, vous n'avez qu'à lire pour en savoir plus ! Bravo Lucasbook !

Agnès crève-l'oeil se fraie un chemin dans l'espace, à la recherche de ses amis, dans la série des X-Wings.

SI LA FORCE VOUS FAIT DÉFAUT, SACHEZ QUE BANZZAI DISPOSE DE SA PROPRE RÉSERVE D'ASTUCE (LA FOLLE HISTOIRE DE L'ESPACE). ALORS N'HÉSITEZ PAS UNE SECONDE,

TAPEZ LE 3613 KONSOL

POUR LES CODES DES NIVEAUX DE SUPER EMPIRE STRIKES BACK ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTÉS (EQUINOX, NBA JAM...). MAITRE PITT VOUS DÉVOILE AUSSI DES TECHNIQUES ULTIMES DE MARAVE. ALORS A BIENTOT LES JEDIS !

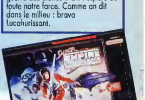
IDEAL LOISIRS VS. L'EMPIRE.

Les nostalgiques des anciennes figurines de Star Wars seront contents d'apprendre que la société de jouets "Ideal Loisirs" a décidé de relancer une gamme de jouets Micro Machines, inspirée de la Guerre des Etoiles. Tout les célèbres vaisseaux de cette trilogie sont au rendez-vous. De plus, vous pouvez même vous procurer les environnements finement décorés, comme le sanctuaire des glaces de la planète Hoth, par exemple. Ces environnements sont accompagnés de figurines. Les vaisseaux seront disponible des Mars 94 au prix d'environ 45 francs. Pour les environnements et les figurines (environ 1 10 francs), il faudra attendre septembre 94. Que le jeu soit avec vous ! Et, bravo Lucasfoys.

Un exemple de la progression des scènes en mode 7: la notion d'altitude est présente. Vous êtes ici sous les nuages qui couvrent la cité de Beeple. Encore une fois vous devez abattre les vaisseaux de surveillance ennemis. Une fine Force !

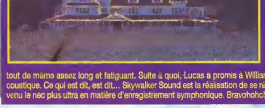
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.

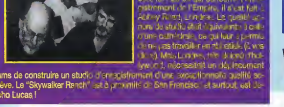
Quand on m'a annoncé la sortie de Super Empire Strikes Back, j'ai tout de suite téléphoné à Kalani Streicher, le concepteur du jeu. Après l'avoir littéralement assommé de questions, il a su résumer le tout en une phrase : "Avec 12 megabits, nous avons été capable de rajouter des aspects du jeu qu'ils nous avait été impossible de garder avec les 8 megabits de Super Star Wars". Si le premier volet de la Guerre des Etoiles n'était pas facile, c'était en partie à cause du manque de sauvegarde et de codes. C'est pourquoi, les programmeurs ont pensé aux codes, mais comme dit le proverbe : "On a jamais rien sans rien". En effet la difficulté a été réhaussé à l'image de la qualité du jeu. Que la force soit avec vous ! Donc : le jeu a plus de mode 7, des animations plus complètes, les graphismes sont plus détaillés et comportent des effets spéciaux. Pour conclure comme notre ami Kalani : "Super Empire Strikes Back" a été élaboré par la même équipe que "Super Star Wars", ils se sont pliés en quatre, pour en faire un jeu encore plus charmant que le précédent. Se plieront-ils en deux pour le troisième volet de la guerre des étoiles ? On l'espère de toute notre force. Comme on dit dans le milieu : bravo Lucasfirstsand.



SKYWALKER RANCH

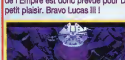
Ceux qui ont passé de longues heures à finir Super Star Wars, n'ont certainement pas oublié la bande originale. Et pour ceux qui ont aimé cet opus, Super Empire Strikes Back a aussi bénéficié de la musique du virtuose, John Williams. Pour les amateurs de bonne musique, les signals que John Williams n'en est pas à sa première production, puisqu'il a souvent collaboré avec Steven Spielberg. Mais surtout, George Lucas pour le film Williams. Le compositeur de la trilogie de la Guerre des Etoiles est aussi à l'origine de [illegible] tout de marre assez long et fatiguant. Suite à quoi, Lucas a promis à Williams de construire un studio d'enregistrement d'une [illegible] qualité acoustique. Ce qui est dit, est dit... Skywalker Sound est la réalisation de ses rêves. Le "Skywalker Ranch" est à proximité de San Francisco, et surtout, est [illegible] venu le nec plus ultra en matière d'enregistrement symphonique. Bravohohoho Lucas !





ET L'HISTOIRE CONTINUE...

JVC est un des éditeurs qui prend le plaisir à nous proposer des jeux difficiles. C'est pourquoi nous, pauvr' pigistes de Banzzai avons décidé de vous donner un aperçu de la présentation de fin de l'Empire. Ceux qui finiront le jeu apprendront qu'ils leur restent à accomplir le troisième volet pour vraiment maîtriser la Force. Eh oui, la suite de l'Empire est donc prévue pour Décembre 94. C'est toujours Kalani Streicher et son équipe qui nous offriront ce petit plaisir. Bravo Lucas III !



Utilisez la force pour trouver des passages plus faciles. Mais n'en abusez pas, sinon... l'ya plus ! Pour en récupérer, attraper les fioles vertes qui apparaissent en tuant les ennemis.

LOGITHEQUE

A sa sortie, Super Star Wars (sur Super Nintendo) excaussait déjà bons nombres de jeux. Le deuxième volet ayant tiré les leçons des erreurs du premier, Super Empire Strikes Back est techniquement un jeu plus intéressant. Les nombreuses scènes en mode 7 sont bien faites. La musique aussi a évolué, comme les graphismes d'ailleurs. Bref, on a vraiment l'impression que l'équipe de Lucas Arts a écouté les critiques qui ont émergé à la sortie du premier pour en faire de la dynamite. Bravoboum Lucas !

POUR / CONTRE

POUR

- Le nom à lui tout seul contribue beaucoup à augmenter l'intérêt du jeu. Qui n'a pas rêvé de devenir un Jedi ?
- La musique est parmi les meilleures qui aient. Tant au niveau composition qu'au niveau qualité sonore.
- La variété des tableaux et des codes apportent vraiment beaucoup de plaisir.

CONTRE

- L'animation du personnage n'est pas encore assez bonne. Peut-être un manque de megabits ?

ARCADE/ACTION

JVC - 1 JOUEUR

Enfin une plateforme vidéo/graphique où l'on prend autant de plaisir à jouer qu'à regarder.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	98%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 94%

500 — 600

TEST

SUPER NINTENDO

Twistez, Jerkez, Funkez, rapez, speedez, dérapez, explosez-vous avec vos adversaires ! Ça va swinguer dans les chaumières avec la nouvelle petite Bombe de chez Interplay. Rendez-vous compte : vous participez à un championnat de course automobile intergalactique, d'une grande renommée. Dans un avenir lointain, où les voyages spatiaux sont monnaies courantes, accrochez-vous bien, voici : Rock'n Roll Racing !

Pour finir le jeu, il faut avoir décidément même dans les vingts dangereux. Comme vous pouvez le constater, les moins peureux seront vous parmis dans les décors.

Pour finir le jeu, il faut avoir décidément même dans les vingts dangereux. Comme vous pouvez le constater, les moins peureux seront vous parmis dans les décors.

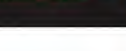
Pour commencer, vous devez choisir parmi huit pilotes différents, tous plus barjos les uns que les autres. Tout d'abord, il y a Ted Kiwi, le pilote de base, Ted Kiwi, le pilote de base, Ted Kiwi, le pilote de base,

"Les armes fatales"

Voici les 3 véhicules dont vous disposez pour remporter la victoire : Dirt Devil (1), Marauder (2), Air Blade (3), Battle Trak (4) et Hornet (5). Chacun d'entre eux peut être équipé de plusieurs façons. C'est à vous de juger. Je vous conseille d'augmenter les caractéristiques du véhicule avant de vous aventurer jusqu'au dernier : laser à tête chercheuse, nitro, mines à éclater, plasma gun, missiles, flaïm, mines, roquet missiles. Utilisez les mines aux intersections, ainsi vous bloquez plus de véhicules adverses. Pas de pitié pour les mickaïes de dernière zone. Si on m'... suit pas, passez-les outre, en dehors de la piste

PERSOS À LA CARTE

Vous disposez de six personnages avec des caractéristiques toutes différentes : l'accélération, la vitesse, la manabilité et le saut. Le choix est difficile et dépend surtout de votre conduite. Mais je jurerais tout de suite les moins bons. Olaf, dès "Lost Vikings", est le plus complet, comme vous le voyez trois de ses caractéristiques vaut ou dessus de la moyenne.



Vous ne pouvez pas accéder à c... [illegible]

MAC CORWIN

Si vous avez assez de points, vous pouvez passer à la division suivante sans courir toutes les courses.

La remise des coupes est toujours un moment émouvant dans la vie d'un pilote.

JAKE BADLANDS

La triste fin d'un pilote qui, j'en suis sûr, devait avoir beaucoup de talent. Tu parles, l'obrutt qui c'est lait coincer par les autres s'appelle Pit le nul !

Heureux seront les combattants qui parviendront jusqu'à New Mojave. Pendant ce temps Pit pleure...

Drakonis est une planète un peu glauque, c'est donc à vous de faire des feux de joie avec les adversaires...

CA C'EST DU MANCHE !

B : Accélération
YXA : missiles
LR+pad : direction

Si ces derniers sont appuyés en simultané, vous tournez de façon plus rapide. Mais faites attention car votre véhicule ralentit. Conseil de Pit : Au démarrage, laissez les autres accélérer comme des cinquos et donc s'enfiler des dégâts. Puis mettez le sourcil... Logique.

LOGITHEQUE

la panoplie des jeux de course est vaste sur Super Nintendo. Mais elle s'amoindrit si on considère "Rock'n Roll Racing" comme une simu/arcade puisqu'on peut désintégrer l'adversaire pour ralentir sa progression. Le seul jeu qui me vienne à l'esprit est le grandissime Super Mario Kart. Les deux jeux se différencient de plusieurs manières. Pour commencer la vue en mode 7 de Mario contre la 3D isométrique de Rock. Le mode 7 facilite le contrôle du Kart. Même si les options sont plus nombreuses dans Rock, elles sont moins intéressantes que dans Mario Kart. De plus la musique est vraiment meilleure chez Interplay. A vous de choisir.

POUR VS CONTRE

POUR

- La musique est excellente, d'autant plus que ce sont des reprises de bon vieux Rocks.
- La grande variété des options et les passwords sont un plus.
- L'ambiance très Rock des personnages donnent de la couleur au jeu.
- Une bonne maniabilité pour de la 3D isométrique.

CONTRE

- Les grands aléas de la 3D isométrique avec ses effets visuels à vous faire sortir de vos gonds (gog).

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 A 2 JOUEURS
Interplay inonde encore vos fêtes après Lost Vikings et Cloaghighters. Et quand vous aurez petite mornéitie...

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	95%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 92%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

Time Trax

Les bons jeux d'arcade/action sont une denrée rare sur la Super Nintendo. Le dernier en date, sorti il y a quatre mois, répondait au nom de Super Turrican. Bref, Time Trax prend enfin le relais. Il raconte la fantastique histoire d'un homme pas comme les autres, Darian Lambert....

Darian Lambert est un jeune homme de 32 ans. Il vit au XXIIe siècle et se porte comme un charme. Jusqu'au jour où il apprend qu'il est doté de capacités physiques et intellectuelles extraordinaires. Tu m'étonnes, il court le 100 mètres en 8 secondes et possède un QI de 204 points ! Bref, il carbure au super le loulou. Le gouvernement apprend la chose et en fait immédiatement un super agent secret.

Sa première mission : démanteler une organisation secrète... Cette dernière veut contrôler la planète en instaurant un climat de terreur. Voilà donc le scénario de Time Trax qui, j'en suis sûr, vous tient déjà en haleine ! Si si ! Darian a une mission à résoudre... donc : vous aussi. Dirigez-le à travers 8 niveaux remplis d'ennemis, de pièges, de bonus et de boss ! Vous acceptez ? Alors tout commence dans une usine de barbeux. Elle est infestée de gardiens armés de matraques, de machines tirguant des lasers, de piques...

Vous sautez d'une plateforme à une autre, vous cassez du méchant avec de bons coups de lattes mais aussi, avec votre revolver. Vous évitez les pics du fond, les bandes fous, les poseurs de bombes et enfin, vous sauvez des otages... Bref, le trop habituel du jeu d'arcade/action. Sachez tout de même que le challenge est de taille et que le jeu demeure très "hard", même en mode easy. Votre barre d'énergie se trouve en haut à gauche, rinfrazvous elle descend très, très, vite. Heureusement, elle augmente quand vous ramassez des bonus, idem pour la puissance de votre arme. Pour obtenir des continues, récoltez les nombreuses lettres disséminées ça et là. Si vous cherchez bien, vous trouverez aussi des passages secrets renfermants des vies et des points.

Ne loupez pas le boss !

Vous vous tapez donc les loubards du coin et atteignez finalement le boss de fin de niveau, assez méchant je dois dire. En l'éliminant, vous accédez au niveau suivant mais avant, vous recevez un message de votre chef. Il vous félicite et indique aussi quelle série votre mission survivrée. Evidemment, l'action est la même que précédemment, mais les ennemis et les boss changent, comme les décors d'ailleurs. Au fur et à mesure de la mission, vous passez par les laboratoires, le musée, l'usine chimique, la forêt et la jungle, pour finir en beauté. Tous les décors de ces niveaux sont dotés de superbes graphismes : normal c'est la Super Nintendo ! Vous croyez que Malibu Games, l'éditeur de ce jeu, s'est contenté de mettre au programme quelques niveaux et des bonus ? Eh bien non, détrompez-vous ! Hormis les niveaux "plateforme-plateforme", vous participez à deux stages des plus intéressants et des plus novateurs. Dans l'un, vous pilotez une moto et tirez sur un hélico, dans l'autre, vous dirigez un scotter des mers et combinez une étrange machine. Ces deux missions, spéciales, proposent de superbes effets en mode 7. Renseignement ultime : sachez qu'en appuyant sur le bouton X, vous déclenchez votre arme spéciale : le ralentisseur qui ralentit (!) considérablement l'action. Cela vous permet ainsi de voir et d'esquiver facilement les attaques ennemies. Voilà, je crois vous avoir tout dit de Time Trax si ce n'est que la jouabilité est assez fantastique. Darian Lambert répond au doigt et à l'œil, c'est donc un véritable plaisir de le diriger.

Conclusions, conclusions. Time Trax se révèle comme un modèle dans le domaine de l'arcade/action. Pourquoi ? Tous les ingrédients sont réunis pour que le jeu devienne un hit : action, jouabilité, musiques détonantes, etc. Sans oublier évidemment les nombreux passages secrets rendant votre recherche plus longue et plus intéressante ! Un seul problème : la difficulté va en repousser plus d'un (à bon entendeur...).

D.A.V, David l'Agent Vénéré.

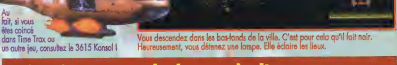
Au fait, si vous êtes coincé dans Time Trax ou un autre jeu, consultez le 3615 Konsol !

Vous descendez dans les bas-fonds de la ville. C'est pour cela qu'il fait noir. Heureusement, vous détenez une lampe. Elle éclaire les lieux.

L'équipement de base de l'agent secret

MUNITIONS

ARMES



Tir laser. Missile. Tir normal. Shot à trois boulets. Arme plus puissante.

LES ANIMATIONS

Notre agent secret se meut comme notre rédac chef, on dirait un felin. Suivez son exemple, vous deviendrez rapidement un bon gymnaste...

Esquivage de laser. Ça c'est du sport ! Attention tout de même à la nana de droite, elle n'a vraiment pas l'air de rigoler !

La tête de ce dinosaure va vous tomber dessus. Un bon mal de crane en perspective !

Attention à ces bonhommes, ils posent des bombes sans prévenir, c'est très dangereux.

Ce n'est pas bien de se précipiter. La preuve, vous tombez sur des piques.

Presque le Chemin des Dames !

Ce vient à peine de commencer et voilà qu'un gardien vous traque (un peu comme le T1000 dans Terminator 2) (1). Bon ce n'est pas grave, vous le passez sans aucun problème. De plus, vous atteignez une caisse remplie de bonus (2). Ensuite, vous sautez sur une boule plateforme (3), puis encore une autre où se trouve un objet indispensable pour la bonne marche de votre aventure (4). Ramassez le et foncez droit devant jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis vous arrête (5). Explosez-les tous un par un, mais attention aux suivants, encore plus coriaces (6). Cette fois-ci, il faut vraiment utiliser les grands moyens ! Par exemple, le ralentisseur.

DES BOSS VRAIMENT... ULTIMES

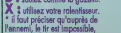
Ce loubard veut vous casser en deux. Brisez lui les dents !

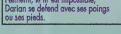
Essayez de vous accrocher aux plateformes pour l'atteindre plus facilement

Tirez dans le tas avec votre pistolet !

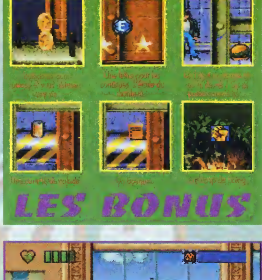
Ne visez pas l'enclume mais la pierre de métal (à votre droite)

Là aussi, cartonnez comme un bourrin (ou comme Pitt).





Boss final : employez votre arme spéciale pour éviter de fâcheuses surprises. Mais n'oubliez pas de tirer quand même !



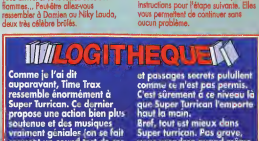
LES BONUS

Ici, vous devez courir plus vite que votre ombre car cette machine à piques se rapproche dangereusement. De plus, un poseur de bombe vous barre la route.

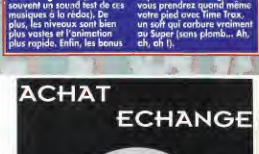
Chaque fois que vous les touchez, ces griffes vous retirent deux ou trois points d'énergie. Ne foncez donc pas comme un aveugle et restez sur vos gardes !

CASSAGE D'ENNEMIS

Vous éliminez vos adversaires de deux manières : en les frappant de près (au corps à corps) ou en utilisant votre arme de loin (le revolver). Personnellement, je préfère largement le corps à corps !



Je me demande bien ce qui va vous arriver si vous restez sous ces flammes... Peut-être allez-vous ressembler à Damien ou Niky Lauda, deux très célèbre brûlés.



Après chaque mission, vous recevez les félicitations du chef mais aussi, ses instructions pour l'étape suivante. Elles vous permettent de continuer sans aucun problème.

LOGITHEQUE

Comme je l'ai dit auparavant, Time Trax ressemble énormément à Super Turrican. Ce dernier propose une action bien plus soutenue et des musiques vraiment géniales (on se fait souvent un sound test de ces musiques à la rédac). De plus, les niveaux sont bien plus vastes et l'animation plus rapide. Enfin, les bonus et passages secrets pullulent comme ce n'est pas permis. C'est sûrement à ce niveau là que Super Turrican l'emporte haut la main.

Bref, tout est mieux dans Super turrican. Pas grave, vous prendrez quand même votre pied avec Time Trax, un soft qui carbure vraiment au Super (sans plomb... Ah, ah, ah !).

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

Y : vous tirez sur l'ennemi.*
B : sautez comme la gazelle.
X : utilisez votre ralentisseur.
* Il faut préciser qu'auprès de l'ennemi, le tir est impossible, Darian se défend avec ses poings ou ses pieds.

POUR CONTRE

- ▲ Une très grande durée de vie.
- ▲ De nombreux passages secrets.
- ▼ La difficulté est trop élevée.
- ▼ Trop peu de point de vie.

ARCADE/ACTION

MALIBU GAMES – 1 JOUEUR

Si vous recherchez de l'action, un bon jeu et des heures de plaisir, Time Trax vous est destiné !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	90%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE	91%

INTÉRÊT 87%

400 500

ACHAT
ECHANGE
LE MAX POUR TON FRIC
Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD
30 F sur GG, GB
CLIC PHOTO VIDEO

TEST SUPER NINTENDO

Hollywood... les superstars, les starlettes, les plateaux de tournage de la MGM, le soleil, les paillettes... Eh oui, c'est un peu le rêve de tout le monde de visiter les coulisses des grandes productions. Yecmagik vous offre la possibilité de devenir une star grâce à notre amie, la Panthère Rose. Tout aurait donc été pour le mieux dans le meilleur des mondes, sans l'empêcheur de tourner en rond de service : j'ai nommé l'inspecteur Clouset !

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Cette aventure où la Panthère Rose, comme vous le devez, se déroule dans les studios de la MGM, à Hollywood. Là, Pink évolue à travers les décors les plus fous : la forêt de Sherwood et ses archers (sauce Clouset) ou encore le frigo des studios qui vous mène jusqu'à une grosse dinde ! D'ailleurs, vous rentrerez à l'intérieur, histoire d'être confronté à la

Pink fait de la concurrence à Harisson Ford, peut être pour lui piquer son rôle dans le prochain Indy. En tous cas, je crois qu'elle est arrivée au bout du rouleau...

force la plus épicée qu'il m'est déjà donné de voir, depuis longtemps. Le charme de ce soft réside surtout dans la réussite des programmeurs à restituer l'ambiance du dessin animé. Les décors sont toujours aussi simples, très jazz et les couleurs, très "Pink" ! Je suis sûr que les amateurs de bonne musique sont déjà en train de médire sur mon compte. Alors là, je les rassure tout de suite : la bande originale du film d'Henri Mancini est là et bien là. D'ailleurs, les mélodies ajoutées respectent scrupuleusement son art. Un vrai régal de notes !

Rien que de l'humour

Bon, venons en au plat de résistance. Dans le style plates-formes on a déjà donné, mais la Panthère Rose innove avec de l'humour présent tout au long de son périple. Par exemple, votre arme : un super pistolet à

Décidément, il ne recule devant rien le grand méchant Clouset ! Il a marché un mg à la Luffwaffe.

Le célèbre et talentueux Peter Sellers a joué tous les rôles de Clouset au cinéma... Et bien moi je peux, d'ores et déjà, vous dire qu'on n'a proposé le rôle et que je l'ai accepté !

injection dynamique version bombe aérosol à peinture rose. Vous disposez aussi de quelques bonus : des grues, des parapluies, des ponts amovibles, des escaliers et un tapis volant. Facile de se trimbaler avec ses petite grue personnalisée ! Les étoiles, parsemées tout au long du jeu, donne accès à des stages de bonus secrets où les bonus pleuvent à gogo. Sur le navire de barbe rose, les pirates sont tous des jardins de la MGM. Les fans de vitesse seront ravis de pouvoir faire courir la Panthère Rose à travers les niveaux. En eau, la fuite est une alternative sur laquelle vous devez vous rabattre fréquemment pour éviter les petits Clouset skieurs, du Kilimanjaro du frigo, qui vous peinent pour un remonte pente. Cependant, tout n'est pas rose, ce soft souffre tout de même de petits problèmes de manabilité qui sont plus qu'énervants. Si vous chutez, vous devrez dans la plupart des cas reprendre le niveau depuis le début. Mais la mission du testeur fou n'est-elle pas un éternel recommencement ? Les fans de la Panthère Rose trouveront, c'est sûr, du plaisir à jouer. Les programmeurs se sont démenés pour vous replonger dans les aventures rocambolesques de la Panthère des gouttières, le plus connue des cousines d'Hollywood. Bon, j'ai un rendez-vous important aux studios MGM, pour un nouveau dessin animé... vous voulez le nom ? Pink Pitt et Bronco Jo de la Mancha sur les traces de l'inspecteur Gillette, le dynamiteur de textes le plus infâme à l'Ouest du Pecos.

Pitt Rose alias Pitt Vert.

Pour aller plus vite la grue de Pink !

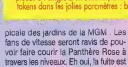
Un tapis, un escalier, une panthère !

Non, le pepin n'est pas un parachute.

Et en plus Pink construit des ponts !

LE CONSTRUCTION KIT DE PINK

Boîtée la panthère, elle est capable de vous monter un petit chantier de travaux immobilier en quelques secondes. Pour utiliser ces options, il faut trouver des pièces à l'effigie d'un escalier, d'un crochet... Bref, lorsque vous insérez ces tokens dans les fentes prévues : bingo, vous accédez à la suite du stage.



Voici un des stages secrets auquel vous accédez par le biais des bonus étoiles bien planqués.

LA VIE EN ROSE

Pink assure une réception de sort dignes du grand Carl.

Tant que Pink porte un haut de forme, il ne peut rien lui arriver. Alors essayez de le garder un maximum !

Non, ce n'est pas une pompe à insecticide! C'est juste l'arme ultime de Pink : le mégo-lingue !

Quand vous lâchez le poulet, Pink essaye d'enrainer tous ces concitoyens en faisant tournoyer sa queue ! Moi, j'y arrive toujours pas !

Au niveau de la détente verticale, la Panthère Rose aurait très bien pu jouer aux Chicago Bulls ! Et le sauv...

Eh oui, grand Pink se prend un coup de lotte dans la trombine, elle souffre !

En fonction des tableaux dans lesquelles vous évoluez, Pink est coiffée d'un chapeau toujours plus fou que le précédent. Comme vous le voyez sur ces images, l'humour est omniprésent à travers toute la partie. Quand vous arrêtez de jouer, la panthère joue avec sa queue...

LE TRAIN SIFFLERA TROIS PINK !

Les studios de la MGM vous emmènent dans le fin fond du Far West. La pièce qui se situe en haut à gauche de la map est extrêmement importante puisqu'elle sert à construire le pont ci-droite. Cela dit il faut tout de même éviter les petites bottes qui vous écrasent les pulouches. Au fait ne vous inquiétez pas si vous voyez des vaches volées, c'est tout à fait normal !

HAPPY BIRTHDAY

1994, la Panthère Rose fête ses trente ans ! Faites moi confiance, elle en a fait bon usage. 226 épisodes diffusés à travers le monde et une collaboration entre David Niven et Peter Sellers, pour de longs mélanges complètement loufoques. La Panthère Rose est aussi la mascotte de la "Starlight Foundation" (une oeuvre américaine de bienfaisance) et, pour finir, depuis septembre 93, sur US, une nouvelle série de dessins animées ci-dessous. Je précise aussi que sa popularité est au zénith, elle est plus grande que celle des Tiny Toons, de Tom and Jerry et de la famille Pierre à Feu. Sans oublier la mélodie de Mancini qui a fait le tour du monde.

30 ans !

POUR / CONTRE

- **+** La bande sonore est d'enfer.
- **−** Les graphismes sont fidèles au style du dessin animé.
- **+** Beaucoup d'humour, ce qui fait du bien en temps en temps !
- **−** Lion ne l'aime pas ! (tout dire, il est un peu bourrin !)
- **+** La manipulation n'est pas toujours ou rendez-vous.

PLATEFORMES

TECMAGIK - 1 JOUEUR

Une adaptation que les pandagurus et les ostres, apprécieront à son juste valeur !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITE	83%
DURÉE DE VIE	89%
INTERET	88%

400 — 500

Pour éviter le tir nourri du bonhomme de neige et l'arrivée de Clouzot, le roi du Kilomètre Lanck, Pinky s'apprête à battre le record du monde de vol en attitude !

LOGITHEQUE

Je ne vais pas vous énumérer la liste de tout les jeux de plates-formes sur la Super Nintundo, il me faudrait plusieurs numéros de Banzzai. Par contre je pense qu'il est sérieux de comparer Pink goes to Hollywood aux autres adaptations de dessin animée. La popularité de la Panthère Rose a enterré les adaptations comme Batman, les Tortues Ninjas ou Tom et Jerry moins connues, mais elle n'est pas à la hauteur des Yoshis et Mario Kart Quest. Cependant le bande originale donne au jeu une ambiance unique.

POUR AVOIR TOUS LES TRUCS ET ASTUCES DE LA PANTHERE ROSE : BRANCHEZ-VOUS SUR LE MEILLEUR SERVEUR DU MONDE 3615 KONSOL...

Chez SCORE GAMES LA VIDEO PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

GAME-GEAR (= 80 300 JEUX DISPONIBLES)

	occasion	occasion échange
CONSOLE GAME-GEAR (sans Columns)	499 F	299 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ Sonic)	699 F	449 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	DEJÀ DIFFUSÉ
BATTERIE PACK (pour 6 piles)	99 F	69 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française)		
COLUMNS	95 F	SPIDERMAN 139 F
WOOFCHILD	79 F	GLOBAL GLADIATOR 189 F
SHINOBI	99 F	MICKEY & DONALD 189 F
SUPERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT 189 F
PRINCE OF PERSIA	149 F	NBA JAM 189 F
SONIC	149 F	OLYMPIC GOLD 189 F
ROCKET OF RAGE	159 F	PUTT & PUTTER 189 F
MICKEY MOUSE	159 F	SUPER MONACO GP 2 189 F
Exemple de prix (NEUF NEUFS) (version française)		
ASTERIX	269 F	DR ROBOTNIK'S 299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK 299 F
FANTASY ZONE	269 F	LEMMINGS 299 F
JURASSIC PARK	269 F	SONIC CHAOS 299 F
MORTAL KOMBAT	269 F	SUPER CAESAR PALACE 299 F
NBA JAM	269 F	T2 JUDGEMENT DAY 299 F
QUEST STREET	299 F	WINTER OLYMPIC 299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (= 81 1800 JEUX DISPONIBLES)

	occasion	occasion échange
CONSOLE MASTER SYSTEM 2 version (avec ALEX KIDD)	399 F	249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française)		
ALEX KIDD	99 F	SONIC SPINBALL 99 F
THE NINJA	99 F	WOLFANINE 99 F
CYBER SHINOBI	79 F	BACK TO THE FUTUR II 139 F
GHOST HOUSE	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE 139 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	CALIFORNIA GAMES 139 F
GLOBAL HAWK	79 F	MICKY 139 F
KUNG FU KID	79 F	ROCKY 139 F
MICKEY MOUSE	79 F	SHINOBI 139 F
TIME SOLDIER	79 F	WONDERBOY 2 139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	WONDERBOY 3 139 F
KENSEIDEN	99 F	ZAXXON 3D 139 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SIMSONS 179 F
SAMPAGE	99 F	PRINCE OF PERSIA 199 F
YASTA SAGA	99 F	SONIC 2 199 F
ALTERED BEASTS	99 F	SUPER MONACO GP 2 199 F
SECRET COMMANDO	99 F	COOL SPOT 249 F
SPACE HARRIER	99 F	JURASSIC PARK 249 F
SPEED CUTTER	99 F	ROAD RUNNER 249 F
TENNIS ACE	99 F	STAR WARS 249 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française)

BRACELET	299 F	ROAD RASH	299 F
ASSIMILATE	299 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
DOUBLE DRAGON	299 F	SHADOW DANCER	299 F
SOCCER ROBOTNIK'S	299 F	STREET OF RAGE 2	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	MORTAL KOMBAT	399 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (= DE 1840 JEUX DISPONIBLES)

	occasion	occasion échange
CONSOLE MEGADRIVE 2	Française (Version japonaise 3 mois + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2	Française (neuve) + 1 jeu	699 F
CONSOLE MEGADRIVE 2	Française (neuve) + 2 jeux	895 F
CONSOLE MEGADRIVE 2	Française (neuve) + ACADEMY	990 F
CONSOLE MEGADRIVE 2	Française (neuve) + SUPER FIGHTER II	1190 F
ADAPTATEUR SECTEUR		99 F
ADAPTATEUR ULTRA MASTER	249 F	DEJÀ DIFFUSÉ PRO INCLUS
BAMBOO	149 F	DEJÀ DIFFUSÉ
MANETTE (NEUVE)	349 F	2 manettes à choisir parmis
MANETTE 6 boutons	349 F	2 manettes à choisir parmis
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française)		
ALEXEI SELEKH	99 F	ECCO LE DAUPHIN 275 F
SONIC	99 F	FATAL FURY 275 F
ROCKET OF RAGE	99 F	JURASSIC PARK 275 F
MICKEY LE PIANO	99 F	MORTAL KOMBAT 275 F
ALISIA DRAGON	139 F	ROCKET KNIGHT ADV 275 F
ANKETTE WORLD	139 F	SUPERBALL SOCCER 275 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	SONIC 3 275 F
KRUSTY	139 F	SUPER MONACO VS X MEN 275 F
MICKEY LE PIANO	139 F	SUPER SHINOBI 2 275 F
MOONWALKER	139 F	T2 - JUDGEMENT DAY 275 F
ANKETTE WORLD	139 F	TOP LEAD BASKET 275 F
TERMINATOR	139 F	GENERAL CHAOS 299 F
ALADDIN	199 F	HAGGIS 314 F
ALEX KID	199 F	NFL SOCCER 314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	PRINCE OF PERSIA 94 314 F
FATAL FURY (Version US)	199 F	ROBOCOP / TERMINATOR 314 F
POPULOUS	199 F	SONIC FINALE 314 F
TERMINATOR 2	199 F	SUPER STREET FIGHTERS 314 F
SUPER MONACO GP	199 F	VIRTUAL PINBALL 314 F
ALTERED BEAST	249 F	WORLD CUP USA 94 314 F
ASTERIX	275 F	MORTAL KOMBAT 349 F
COOL SPOT	275 F	NBA JAM 349 F
DOUBLE DRAGON	275 F	STEEL TALONS CHAMPIONS 379 F
DESERT STRIKE	275 F	SONIC 3 379 F
ECCO THE DOLPHIN	275 F	STREET FIGHTER II* 389 F
Exemple de prix (NEUF NEUFS) (version française)		
ALADDIN	299 F	ROAD RASH 3 299 F
ANDRE AGASSI TENNIS	299 F	HYPER DUNK 449 F
PRINCE OF PERSIA	TEL	LANDSTALKER 449 F
ETAT TRES	TEL	GAUNTLET 4 449 F
STREET OF RAGE 3	TEL	NEW CASTLEVANIA 449 F

MEGA-CD

MEGA-CD (= DE 100 JEUX DISPONIBLES)

	occasion	occasion échange
MEGA-CD 2 Française (version japonaise)	1990 F	1490 F
Exemple de prix (NEUF NEUFS) (version française)		
ANDRE AGASSI TENNIS	299 F	MICROCOSM 449 F
DRAGON'S LAIR	299 F	MICROCOSM 449 F
MICROCOSM	299 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet) 499 F
TERMINATOR	449 F	NIGHT TRAP CD 499 F
MORTAL KOMBAT	449 F	DRACULA Tel
INDIANA JONES	449 F	SOUL STAR Tel
Exemple de prix (NEUF OCCASIONS) (version française)		
AFTER BURNER III	279 F	SUPER STRIKER 299 F
FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN 299 F
FINAL FIGHT 2	279 F	SONIC CD 299 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK 299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SONIC 299 F

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES (Cordons, Cartes SNZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ 36.685.686+
(7 LIT 20h/2h)
Du service, ouvert dimanche non lundi 1/2 1/2
• Lundi de 14 h à 19 h 30
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
Métro : Maubert Mutualité
RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87
Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
• Lundi de 14 h à 19 h 30
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 14 h à 19 h 30
• Samedi de 10 h à 19 h 30
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
• Lundi au vendredi de 10 h à 19 h 30 (Vente et échange)
• Permanence mardi de 13 h à 13 h (Vente exclusivement)
RER : Antony
BUS : 197 297 393 AFRT
TRAM : Bièvres

NOUS ACHETONS
(Il faut au minimum 3 jeux et 1 console)
vos consoles usagées, jeux, magazine, de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-JOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Facilement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •NES •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(en fonction du jeu : en neuf, occasion, 3 jeux + 1 console en échange)
(Tarifs non exclusivement au NES ou au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Cumul avec Frais exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE comptez vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM. ..... TEL BUR. .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT : 0 à 3 jeux : 30 F	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Date expiration : . . / . . .
Signature .....

SG 17 Jeux 93 - 94 - 95 - 96 - 97 - 98 - 99 - 100 - 101 - 102 - 103 - 104 - 105 - 106 - 107 - 108 - 109 - 110 - 111 - 112 -

TEST

SUPER NINTENDO

Fidèles lecteurs, vous avez sûrement remarqué que nous finissons absolument tous les jeux que nous testons. Avec Plok, nous n'avons pas failli à la règle ! Et je peux vous dire que ce jeu est mega-archi-hyper-super dur. De plus, d'après nos services de renseignements, nous sommes les seuls à l'avoir terminé en mode normal (l'exploit de l'année 94 !). Vous comprenez à présent pourquoi nous sommes les meilleurs ? Allez, embrayons sur le jeu en question... Dans la catégories des jeux de plates-formes, Plok raconte les vacances mouvementées d'un personnage attachant sur une île lointaine...

Coton, son île natale, est décomposée en plusieurs stages (tous dotés d'un graphismes mignons et colorés). Chaque stage est représenté sur une map gigantesque, un peu comme dans Super Mario World. Ils sont infestés d'ennemis, de pièges, de gouffres, de surprises et de bonus. Bref, tout ce qu'il y a de plus habituel dans un jeu de plates-formes.

Plok se transforme !

L'originalité de Plok réside dans votre système d'attaque/défense.

C'est pas bien ça. Cette pièce se cache dans un coin et vous attend tranquillement. Ecrasez la !

Pour passer certaines épreuves ou pour vaincre l'ennemi, vous lancez vos jambes et vos bras. Vous les balancez donc sur vos ennemis, un par un, jusqu'à ce que vous soyez complètement démembré ! Le problème, vous l'avez sans doute deviné, c'est qu'à force d'envoyer vos membres, ils finissent par se perdre... Pour les récupérer, c'est simple, retrouvez le centre où ils vous attendent ! Sinon, trouvez le paquet-cadeau... Dès que vous le saisissez, vous vous transformez en cow-boy, en martien, en robot, etc. Pour mieux vous défendre, vous disposez d'armes que vous dirigez sur l'ennemi avec le bouton X. Elles forcent sans aucune pitié (pour les récupérer, récoltez quelques bonus). Enfin, si vous désirez piquer une petite colère, appuyez sur les boutons L et R. Plok nous fait alors une grimace d'enfer et force en boule. Sachez aussi qu'en appuyant sur le bouton A, Plok se roule en boule et fait un bond gigantesque. C'est très utile pour esquiver toutes les bestioles du coin. Vous perdez évidemment de la vie en vous y frottant. Attention, la barre d'énergie située en bas à gauche descend très vite !

Le drapeau...

Quand vous retrouver le drapeau, hissez-le. Manque de chance ce n'est pas le bon ! La colère monte en vous, mais vu que vous êtes gentil et civilisé, vous continuez votre recherche vers un autre stage et ainsi de suite... jusqu'à ce que vous trouviez le bon. A ce moment, vous combattez le méga boss de l'île. Il est plutôt difficile à passer, soyez donc très prudent... Voilà comment se résume la première partie de Plok. Tout content d'avoir battu le méchant, monstre qui faisait régner la terreur, vous prenez une semaine de repos. Quand vous retournez sur Coton... horreur ! Elle est maintenant infestée de vilains monstres, plus terribles que les précédents. Je fais surtout allusion à ceux qui se cachent dans des oeufs. Vous devez tous les tuer pour retrouver le fameux drapeau. Vous recommencez donc votre quête et retournez dans votre maison.

A côté d'elle se trouve une statue honorant votre grand-père. Ancien aventurier, il a recherché durant sa jeunesse une formidable amulette, capable d'anéantir tous les monstres de la planète. Eh oui, l'amulette serait justement la solution à tous vos problèmes. Malheureusement, vous ne savez pas où elle se trouve ! Pas grave, vous la chercherez plus tard. C'est maintenant l'heure du repos et du doux. Vous tombez en plein sommeil et faites un étrange rêve. Vous retournez cinquante ans en arrière pendant que votre grand-père cherchait l'étrange amulette. On s'y croirait vraiment car l'action se déroule en noir et blanc, histoire d'accentuer encore plus le retour en arrière. Comme vous, il traverse de nombreux stages sur une île inconnue, éclatant des ennemis, ramassé des bonus... mais il ne hisse plus des drapeaux à la fin des stages. Non, il déterre des objets enfouis dans le sable. Il espère ainsi retrouver l'amulette...

En fait, elle se "cache" dans le repère du boss de l'île, il doit donc lui faire la peau pour l'obtenir. Une fois la mission accomplie, il retourne sur l'île Coton pour se reposer et cache l'amulette sous la statue... Rooon Pchiii ! Le rêve est fini, le couleur revient, Plok se réveille. Miracle ! La statue bouge et l'amulette magique apparaît. Vous pouvez continuer votre aventure ! Vous explorez de nouveaux stages (bien plus compliqués que les précédents) et combattez d'autres boss pour que la paix revienne sur l'île... Comme d'habitude quoi ! Après avoir passé toutes ces épreuves, vous accédez finalement à la grotte secrète. Là se trouve le "Final" Boss. Avant de l'affronter, vous devez passer 7 stages vraiment terribles : dans chacun d'eux, vous trouver un cadeau... Cette fois-ci, il ne vous transforme pas en perso bizarre mais vous octroie un véhicule, alors au programme : un vaisseau spatial, un char d'assaut, une voiture, une moto... l'éclate totale, dans des stages super hards. Vous affrontez enfin le boss final :

UNE PETITE BALLADE ?

Dans les sept derniers stages, vous obtenez un véhicule pour vous déplacer. Ne croyez pas que ce sera une partie de plaisir, au contraire ! Tous les types sont très longs et infestés d'ennemis !

Avec le monocycle, vous vous déplacez rapidement et sautez très haut.

Avec la moto, ça speed vraiment à fond la caisse.

La voiture ne possède pas de bons amortisseurs car elle glisse beaucoup.

Cet engin spatial accélère très rapidement. Soyez donc prudent.

Après la moto, le ressort spatial. Il répond au doigt et à l'oeil !

L'hélicoptère possède un seul défaut : une inertie trop importante.

Le mouvement, c'est la vie !

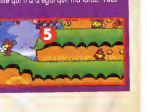
Vous sautez tel le cabri...

... et retombez sur vos jambes.

Vous glissez alors sur une pente...

... et marchez pendant quelques mètres. Comme tout le monde !

Vous ressautez et finiez sur un quelconque ennemi.



Finalement, vous vous roulez en boule et esquivez tous les dangers.

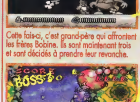
Votre aventure débute et vous montez une switelle perte [1]. Vous arrivez ensuite sur un pont [2] surveillé par de méchants poissons (sûrement des piranhas). Vous passez tout ce beau monde sans problème [3] et atteignez un autre pont [4]. Comme d'habitude, vous éclatez tout sur votre passage avec une facilité qui n'a d'égal que ma force. Vous êtes finalement agressés par une horde sauvage de sauteurs fou [5]. Bonne chance et bon courage !

Un monde pas comme les autres !

Ils sont affreux !

Vous combattrez les deux frères Bobine. Faites en sorte qu'ils ne vous écrasent pas la figure !

Cette fois-ci, c'est grand-père qui affrontent les frères Bobine. Ils sont maintenant trois et sont décidés à prendre leur revanche.



Tirez sur les boules du bas pour que des pièces apparaissent en haut. Ils éclatent alors le "ballons". Vous devrez les cartonner !

L'ILE ANCIENNE

C'est l'endroit ou se déroule l'aventure de votre grand père. Ne vous inquiétez pas si l'action se déroule complètement en noir et blanc, c'est tout à fait normal. Les programmeurs ont jugé bon de retirer la couleur pour rendre l'atmosphère aussi réelle que possible. Heureusement que cela ne dure pas très longtemps.

Une méchante araignée vous barre le passage. Cassez lui tout d'abord ses jambes !

L'ILE CENTRALE

Caton est le lieu où débute votre aventure. Divisée en plusieurs stages, cette île est intimale. Vous verrez sur votre route des ennemis bizzares, des pièges ultimes, des passages secrets et enfin plusieurs boss. Bonne chance !

Tirez sur les mains géantes pour que l'énorme tête apparaisse.

Boss Final : la mère de toutes le puces fait enfin son apparition. Visez d'abord le corps pour l'affaiblir, puis visez la tête pour l'éclatter.

L'ILE DES FRERES BOBINE

Elle ne recèle pas beaucoup de pièges. Vous la passerez donc sans aucun problème. Méfiez-vous quand même de certains endroits où les traîtres agissent rapidement et sont bavards. Enfin, ankentsez les frères Bobine pour pouvoir retourner sur Y.

LE SOUTERRAIN

Il se compose en sept stages (tous très long). Chacun d'eux vous met aux commandes d'un véhicule extrêmement difficile à piloter (char d'assaut, voiture, moto, hélicoptère...). De plus, vous affrontez dans cette même île le Boss Final, la mère de toutes les puces... Que la force soit avec vous ! Vous en aurez vraiment besoin !

Eh bah voilà ! Il vous arrive. J'ai fini Plok et je peux maintenant vous présenter la map totale du jeu. Ca a vraiment été très dur, croyez moi sur parole ! Essayez d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes le seul magazine européen à vous présenter cet événement !

la mère de tous les monstres. Elle est terrible, sans pitié et plus horrible que Pitt. Bref, foncez-lui dans le lard sans hésiter et s'en est FINI (pour le jeu, pas pour mon article). Au fait, je dois vous dire que des messages apparaissent à chacune de vos action (en français si vous le desirez ou pourquoi pas en anglais !) et que le jeu est bien dur (5 vies seulement au départ). Heureusement, vous pouvez obtenir des Continues en ramassant de petits bonus (on vous le signale en allumant le "barre" Plok, en haut à droite de l'écran). Enfin, Plok possède une jouabilité excellente et des musiques excitantes (j'ai passé des heures à les siffloter).

Dernière minute : sachez que finir Plok relève de l'exploit. La difficulté atteint même un niveau Ultime... Mais procurez-vous le, si vous désirez quand même vous éclater sur un jeu de plates-formes sympathique !

Impossible n'est pas DAV.

Ne m'approchez pas !

Plok possède 4 moyens pour se défendre : les poings (1), les abeilles (2), le "roulage" en boule (3) et l'anervement Ultime (4). Personnellement, je préfère la castagne avec les poings !

Pour atteindre de hautes plateforme, vous utilisez parfois une fusée.

DES BONUS, CA VOUS REMET UN HOMME EN FORME !

Les bonus du jeu sont bien plus important qu'on ne le croit.
1) Ramassez ce bonus en quantité pour augmentez le bonus Plok.
2) Le diamant vous rend invincible durant quelques secondes.
3) Le coquillage vous transforme en un personnage bat-balzans.
4) Avec la scie, foncez sur vos ennemis sans rien risquer.

LES ENNEMIS

Ces six ennemis ne font partit que des quelques attraux du jeu. On vous les montre afin que vous sachiez ce qui vous attend dans votre aventure.

Ca coince dans Plok ? Une énigme résiste ? Pas de problème, tous les renseignements nécessaire se trouvent sur le 3613 Kansol

POUR CONTRE

- ▲ Les plus jeune apprécieront beaucoup Plok.
- ▲ De très jolis graphismes.
- ▲ Les énigmes de certains niveaux ajoutent un plus à l'intéret général
- ▼ Quasiment impossible de finir le jeu en mode normal.

LOGITHEQUE

Plok est le concentré des nombreux jeux de plateformes disponibles sur Super Nintendo : map à la Mario, animation à la Mr Nutz, graphismes à la Magical Quest... Bref, toutes les bonnes idées nécessaires à un bon jeu de plateforme sont réunies. Que demander de plus sinon la perfection ?

ARCADE/ACTION

TRADEWEST - 1 JOUEUR

Plok est en modèle du genre. Dommage qu'il soit aussi difficile !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	89%
SON	91%
JOUABILITE	90%
DURÉE DE VIE	95%
INTERET	89%

350 — 450

TEST SUPER NINTENDO

Val d Isère CHAMPIONSHIP

Communiqué du Jeudi 31 mars 1994 - 17h22 : après les avalanches survenues tout au long de l'hivers, le bilan s'élève à 3 titres moribons et 1 cartouche disparue. Aujourd'hui, les équipes de secours de Loriciel ont entrepris les dernières recherches. L'opération s'est révélé très positive. En effet, les fouilles ont permis de découvrir le Jean-Claude Killy de la simulation de ski. J'ai nommé Albert la Bomba : le roi de Val d'Isère Championship.

Le monde du jeu vidéo pensait avoir trouvé toutes les façons d'exploiter les simulations de sport d'hivers. Le désespoir était à son paroxysme. Les éditeurs en venaient à créer des jeux injouable pour sortir du lot. Quand, heureusement pour nous, l'imagination et les ressources des terriens, sans limites d'ailleurs, ont trouvé la solution au problème. La perspective de Val d'Isère, en mode 7 avec un relief étonnamment présent, est excellente et jouit d'une vitesse jamais égalée. Cette rapidité du jeu donne un coup de pouce à ce genre de simulation. N'oublions pas que Super Empire Strikes Back et ses scènes en Snowspeeder utilisent aussi ce principe mais à plus petite échelle. Preuve que ce système va faire fureur chez les éditeurs en particulier ceux qui pondent des simus sportives. En plus de la rapidité, les graphismes sont bien travaillés. Même s'ils sont "un poquito" répétitifs. A cela, je répond tout simplement : "Snow is Snow" (pour les incultes, neige est neige, homme est homme, je suis moi, moi je suis... STOP à la philo !). De retour sur les pistes ensoleillées de Val d'Isère, je peux vous dire que le second point troublant du jeu concerne la jouabilité. Eh oui, la quasi perfection est au rendez-vous...

Impec' la simu !

Les programmeurs n'ont pas négligé le contrôle de votre skieur. On le remarque tout de suite avec le nombre important de sprites réalisés pour le mouvement. Le pas du patineur de chaque début d'épreuves de ski est criant de vérité ! Avec la profusion de simus de ski, je pensais pouvoir critiquer quelques choses. Mais j'ai dû déchanter vite fait, bien fait ! Loriciel innove vraiment avec l'épreuve de Snowboard. Seul petit détail, vous skiez sur les même pistes en surf et en ski... Mais c'est vrai qu'on est toujours à Val d'Isère.

Le tableau des options est relativement bien fourni, puisqu'on peut skier en compétition ou faire du hors piste gentiment. Vous n'imaginez pas les misères qu'on vous réserve. Dans la série des scooters des neiges dingos, du brouillard à couper au couteau, de la nuit bien noire qui vous tombe dessus (à moins que ce ne soit l'éclipse du siècle) vous serez plus que rassasié. J'irais plus loin en disant que la frustration de ne pas gagnez le "check point" à temps m'a mis les nerfs à vif plus d'une fois ! La touche finale réside dans les bruitages hyper-réalistes indispensable au timing du joueur. Bref, un jeu indispensable pour tous les simulocrates en herbe !

Pitt le roi du chasse neige.

Pour se repérer dans les montagnes de Val d'Isère, observez les pieds du skieur.

Quand vous passez le "Check Point" vous disposez de nouveau d'une poignée de secondes pour finir l'étape ou le challenge. Il a fallut trois semaines à Pitt pour parvenir au premier Check. Après on a pris tous les risques, on l'a dopé !

Cet abruti surfe entre les lignes.

Il ne vous reste plus qu'à éviter les scooters des neiges qui vous ont outrageseument coupé la route. Le meilleur moyen d'éviter la cata, c'est de sauter par dessus !

Comme si on ne vous cherchait pas assez de misères, même vos semblables en ont après vous.

Quand on traverse un brouillard pareil soit on fait sa dernière prière, soit on achète un sonor. Malgré les panneaux de direction le passage est dur !

Le photographe qui a pris cette photo est mort une demi seconde après !

Surfin' Val d'Isère

Dans la panade.

Les turbos freins.

Une main à terre.

Un petit saut.

Un aérial, histoire de frimer un peu.

Les bronzés font du ski

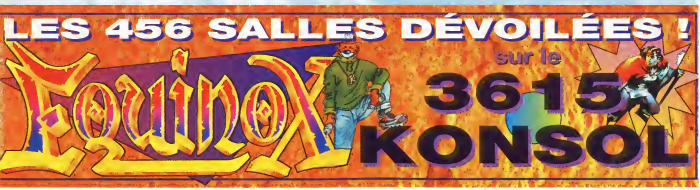
Le mega schuss.

La poussée du départ.

Dans les choux.

Dérapage maximum.

Hop, le grand écart.


LES 456 SALLES DÉVOILÉES !
Equinox
sur le
3615 KONSOL

ski : descente

Dans cette épreuve de descente en ski, vous devez dévaler à toute bezingue la piste afin de vous qualifier pour la course suivante des championnats du monde. Il est conseillé d'éviter les bosses, car elles ne vous permettent pas d'accélérer. Votre principal adversaire : un dénommé Philippe !

Passer entre les portes en dehors vous vaudra une pénalité de 2 secondes.

Il faudrait que quelque chose ait explosé quand on n'est pas Noël.

Le triangle orange n'impose pas ne pas sortir de la piste.

géant

L'épreuve du géant peut représenter quelques petits problèmes... Si vous ne prenez pas vos virages en décélérant de temps en temps, vous êtes gratifié d'une pénalité de 2 secondes par portes loupées. N'essayez pas de passer sur le piquet, vous ne couperez pas à la faute.

Les portes sont assez éloignées, prenez quelques petites libertés.

La vitesse, en mode 7 en relief, vous emmène partout les pédales.

C'est pas demain la veille que vous battrez Philippe, le valeureux.

slalom

La dernière épreuve de Slalom est sans aucun doute la plus simple. En effet, il suffit de rester dans l'axe central de la piste en donnant quelques petits coups pour tourner autour des piquets. Enfin une occasion de battre le fantastique, l'inénarrable... l'indomptable Philippe. Qui est Philippe ? Encore une question qui restera sans réponse...

Comme vous le voyez les piquets sont très rapprochés.

Est-ce que Philippe, alias la bombe, va battre votre chrono.

Qui est ce qu'on ne ferait pas pour impressionner les belles filles.

surf : descente

La glacouille en surf-dos neigeux se passe sur la même piste que celle du ski. A vous de trouver les petites différences au niveau de la maniabilité et vitesse. Tout dépend du style que vous adoptez. Est-ce vous bouriner sans jamais lâcher le bouton d'accélération ou bien vous vous laissez aller ?

La vitesse incontrôlable nécessite la mise en manche des cérébroïs.

C'est pas vraiment depuis le temps que nous sommes partis.

Un petite faction on ne peut pas tout faire.

géant

Un dit cette discipline n'était pas évidente, alors imaginez un peu le résultat quand vous lisez sur vos planches : "Une seule hélitrice : placer des balises de couleur différente sur le surf ou trouver un repère sur il ski. Voilà qui ne devrait pas trop rajouter la gruge, le jeu... bref, le tarteux Philippe.

Tentez de trouver les balises vous gagnerez quelques dixièmes ...

Voyez sur les nerfs adversaires, ils sont pour vous un bonne course !

Ce jeu ? Vous n'avez qu'à suivre le chemin pré-établi.

slalom

Le surf n'est pas évident à contrôler et grandes vitesses. Pour être sûr de ne pas avoir un compteur de pénalités élevé, je vous conseille de bien doser votre vitesse. Il faut savoir que des grands écarts, par rapport à l'axe central de la piste, vous font ciroomami ralentir. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner un peu pour passer à tout Val d'Isère vous êtes le meilleur d'entre les meilleurs.

Pas facile de passer les portes sur une planche qui sur deux skis...

Accélérons d'une main pour les virages les plus secs

J'adore les panneaux d'affichage numérique de la chez Loriciel

TRAJECTOIRES ?

Une vue d'ensemble des pistes de Val d'Isère. Trouvez la sortie du téléphérique. Profitez du téléphérique pour vous reposer, cependant l'effort authurnain que vous avez dépoyé lors de la descente. Il faut toujours faire attention au chemin que l'on emprunte au moment d'une bifurcation. Si vous faites un choix rapide et non réfléchi, vous allez recommencer ad vitam éternam le même parcours. Les pistes rouges représentent les descentes, les vertes, moins nombreuses sont les moindres pentes. Les points rouges symbolisent les checks points qui vous octroient quelques secondes (très précieuses) de plus. Mon seul et unique conseil : "Que la force soit en vous". Et la chance aussi !

Pour les fanatiques de sports de glisse, le seul moyen d'arriver au terme du jeu est encore de tenter un petit 3615 Konsol, un cheat mode d'importance vous attend !

Comme sur les pistes noires, c'est la hantise du verglas. Casé ou pas casé ?

Une plaque de soupe au milieu de la piste de descente... J'y crois pas !

SURFIN JOYPAD

B : accélération
X : cérébroïs
Y, L : virage sec à gauche
A, R : virage sec à droite

Après d'heures et des heures de descente, on a pu constater que lors des épreuves, le meilleur moyen de tenir au centre de la piste. En effet il devient alors possible de gérer les virages. On arrive presque à gérer avec la skieur.

LOGITHEQUE

Pour une première, c'est une réussite. Val d'Isère, grâce ses innovations techniques écrase toute la concurrence, sur d'autres consoles. On sent tout de suite que les programmeurs Loriciel ont créé une vraI simulation de ski et de snowboard. Pour cela ils ont utilisé à la perfection le mode 7. La notion de relief est unique. Elle fera sans aucun doute date chez les éditeurs.

POUR CONTRE

▲ **L'animation est super rapide et utilise bien le mode 7. La notion de relief en zoom est superbe.**

▲ **Les bruitages sont excellents et vous plongent dans l'ambiance dès le début de la partie.**

▲ **Le réalisme du jeu est tel, qu'on s'y croirait vraiment.**

▼ **Les actions sont un petit peu trop répétitives en compétition.**

ARCADE/ACTION

LORICIEL – 1 à 2 JOUEURS

Loriciel innove avec Val d'Isère et se pose la dire : Jamais une simulation de ski n'a été aussi réaliste !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	93%
SON	88%
JOUABILITE	92%
DURÉE DE VIE	94%

INTERÊT 92%

400 500

Connaissez-vous la nouvelle mode ? Eh bien, c'est la mode des "Fighter". Alors, sachez que maintenant pour vendre, il faut placer le mot "Fighter" dans le titre ! Mais, il faut vous dire tout de suite, que ce qui fait vendre le jeu, c'est la baston. Remarque, avec Fighter dedans, ca va pas être un clone de Tetris... Et puis d'ailleurs, la baston, ça se vend depuis que Capcom a lancé la mode avec le mythique Street Fighter... Enfin bref, tout ça pour vous dire que de tous les clones de SF2 du marché, nombreux sont ceux qui ont rejoint directement les placards. Pour une fois qu'on en tient un bon, on vous en fait un test !

CLAY FIGHTER

L'autre jour, alors qu'on était dans la salle de test en train de se faire un petit Street, voilà t-y pas que Franky le (basco) arrive en courant comme un fou. "Planquez vous ! Y'a Ocean qui vient nous présenter des jeux !". A ces mots, un grand trouble-menant anime la salle de test ; tout le monde se lève pour ranger précipitamment le foutoir ambiant, cacher les canettes de Coca qui permettent de suivre Libero à la trace, ranger les paquets et les cartouches qui servent de planchers aux pertons et enlever les posters "spéciaux" que Pitt accroche d'habitude sur les murs, la bave au coin de la bouche...

Le costaud de chez Ocean nous arrive avec un grand sourire et, ô surprise, les mains presque vides. Il sort juste un jeu de sa poche et nous dit d'un air solennel, grave et presque académique : "Mes petits amis voici Clay Fighter, le dernier jeu de baston de chez..." A ces mots, la salle se vide à une vitesse incroyable, les uns prétextant un texte à conclure, les autres un besoin pressant. En effet, le seul qui ait la force psychologique nécessaire au test d'un jeu de baston, c'est bien moi. L'exception qui confirme la règle, c'est David qui a partagé le test de Street Turbo, avec...moi !

Une tape amicale dans le dos, Mr Ocean allume la console et me tend un pad. "Bonne chance, p'tit gars !", me dit il en tournant les talons, un ricanement glaiqueux l'accompagne, il s'en retourne à la réalisation de la prochaine bavette avec Franky le cosmonaute...

Devenez Maître...

Huit personnages, un peu étranges, ont pour but ultime d'atteindre le rang de "maître du cirque". Pour ce faire, ils vont devoir se battre à la "Street Fighter". Chacun possède sa panoplie de coups de poings et de coups de pieds, la possibilité de sauter, de se protéger et de balancer des coups spéciaux renversants. Seulement, à ce niveau, le jeu reprompe purement et simplement Street Fighter... Les programmeurs ont cependant ajouté une originalité. En effet, les personnages ont été digitalisés à partir de vraies figurines, histoire de donner plus de relief aux personnages. Résultat : les sprites ressemblent à des image de synthèse ; c'est du meilleur goût et ça tape dans l'oeil (oeil) Mais pour en venir aux décors, c'est malheureusement l'inégalité totale. Certains sont de tous beauté (Frosty), d'autres sont horribles (Bloto) ; mais bon, rien de bien transcendant quand on est dans le feu brûlant et chaud de la fraîcheur. Mais comme d'hab' ce qu'il y a de plus joulesit c'est encore de se fritter à deux joueurs. Je préviens tout de suite les habitués de Street : la manialité leur semblera moins bonne. En effet les programmeurs ont copié celle de Street (même les enchaînements sont là) sans toutefois l'atteindre. De toute façon, on est là pour se fendre la pêche sévère, et pas pour mettre une raclée atomique à son petit copain (ou copine). Ceci, les programmeurs d'Interplay l'ont très bien compris.

Au niveau sonore, je donne un bon point pour la musique d'intro, composée à partir de digitalisations et un très bon point pour les voix digits du jeu. Par exemple, lors de la présentation du combat on entend très distinctement : "Ladies and Gentlemen..." avec l'annonce des noms des combattants etc... Du côté du moins bon, on peut dire que les musiques consistent surtout en une vagues suites de notes sans diversités. Mais là encore, le volume est tellement faible qu'on se laisse bercer par la douce violence des bruitages.

Voilà, Clay Fighter n'est pas le tombeur de Street, mais il a le mérite de proposer une idée de départ originale, peut être pas assez bien exploitée... Une animation meilleure aurait été bienvenue. De toute façon, Clay fighter 2 est en préparation et on espère qu'une fois de plus Ocean pourra le distribuer. En tous cas, pour le moment, vivité du fun en perspective !

Bad Mr Lion, pour rugir de plaisir.

Voici en personne, le dernier boss que vous rencontrerez une fois les autres cadavres défaits. C'est un assemblage de bouboules qui vous veut bien du mal.

The Bloto peut prendre diverses apparences lors de ses prestations. Ici, il vient de gagner le match.

BAD MR FROSTY

IL AIME : LA NEIGE
IL N'AIME PAS : LE FEU
IL VEUT : L'HIVER
MÉTIER : DÉMINEUR
SA DEVISE : GLACER !

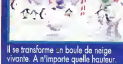
ces shmurtz vont devoir se battre entre eux au cours d'une série de duels sanglants. Laissez-moi vous présenter ces pseudo combattants. Bad Mr Frosty, vulgaire bonhomme de neige au sourire sadique. Taffy, un tortelli désarticulé. Tiny, le catcheur au sourire irréductible. The Bloto, peut prendre l'apparence qu'il désire. Blue Suede Goo, la copie conforme d'Elvis. Ickybod Clay, la citrouille qui se bat comme Ryu. Helga, la seule femelle du jeu, avec un penchant pour les chants vikings (?). Et enfin Bonker, un clown vicieux qui aime les tartes à la crème. Pour s'en mettre plein la trogne, nos héros vont devoir se battre à la "Street Fighter". Chacun possède sa panoplie de coups de poings et de coups de pieds, la possibilité de sauter, de se protéger et de balancer des coups spéciaux renversants. Seulement, à ce niveau, le jeu reprompe purement et simplement Street Fighter... Les programmeurs ont cependant ajouté une originalité. En effet, les personnages ont été digitalisés à partir de vraies figurines, histoire de donner plus de relief aux personnages. Résultat : les sprites ressemblent à des image de synthèse ; c'est du meilleur goût et ça tape dans l'oeil (oeil) Mais pour en venir aux décors, c'est malheureusement l'inégalité totale. Certains

Taffy ne se rend pas compte du risque qu'il prend en sautant impunément sur Ickybod Clay. Ce dernier s'apprête à découcher un méchant coup.

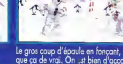
TAFFY

IL AIME : LES BONBONS
IL N'AIME PAS : LE DENTISTE
IL VEUT : DES BONBONS !
MÉTIER : VENDEUR DE BONBONS.
SA DEVISE : SE TENORE

COUPS SPECIAUX : BAD MR FROSTY



Il se transforme en boule de neige vivante. A n'importe quelle hauteur.



Le gros coup d'boule en fonçant, y'a que ça de vrai. On...at bien d'accord.

"Cracksage" de boule de neige à la Dhalsim. C'est le même mouvement.

Un Dragon Punch avec le dos. Non, en fait c'est un mega coup de boule.

Une glissade qui passe sous certains projectiles. Utile si bien utilisé.

Lancer...et de boule de neige froide et blanche. Celle qui tombe durant l'hiver.

COUPS SPECIAUX : TAFFY

Faire expirer du...tomber KO, voilà une vidéo originale. Et même utile.

Un tournoiement "fonçant" qui tape et qui frappe. Et qui choque et qui dasse.

Un "fonçage" avec le poing qui peut aussi se faire en l'air. Joli non ?

Le tournoiement qui vole dans les coins. Anti sauf pour calmer le méchant

COUPS SPECIAUX : THE BLOB

La glissade toute bizarre. Si elle ne vous plaît pas, et bien c'est pareil

Une sorte de Dragon Punch étrange. Il retombe derrière l'adversaire.

"Fonçage" avec la tête droit devant. The Blob a souvent la migraine

La scie circulaire, un coup extrêmement dangereux. Il coupe l'autre en deux.

"Crachage" de boule de feu, genre Marilyn Monroe. Quelle moue !

THE BLOB

IL AIME : L'ARGILE
IL N'AIME PAS : LES CHEVEUX
IL VEUT : DE L'ARGILE
MÉTIER : POTIER
SA DEVISE : REBONDIR

Taffy, la nouille solide, se bat dans une sorte d'usine. On y fabrique une sorte de substance gluante qui possède pleins de propriétés bizarres. Taffy vient de nulle part et aimerait bien trouver quelques muscles pour enrober sa carcasse plutôt faiblarde.

The Blob, masse visqueuse et gluante, se bat sur une planète étrange et verte. En fait, on ne sait pas où elle se situe, mais on sait qu'elle est réellement moche. Blob peut prendre la forme qu'il veut pour martyriser ses adversaires, mais il n'aime pas la gelée de menthe.

Sharyuken ! pourrait crier Ickybod Clay, réalisant une attaque fortement inspirée du Dragon Punch de Ryu. On ne s'en plaint pas, d'accord ?

Ickybod Clay, le fantôme à tête de citrouille, se bat dans un château hantée. Ce château aurait, paraît-il, appartenu aux arrières grands parents de Mr Georges. Icky a sa tête de citrouille depuis qu'il a voulu faire peur aux gosses durant Halloween. Ils l'ont collé au sol et l'ont dépouillé.

Bad Mr Frosty, le bonhomme de neige décongelé, se bat devant son château de glace. Cet endroit étrange est envahit par les pingouins qui aiment le spectacle. Frosty, fabriqué par des gosses, aimerait bien leur faire une grosse tête, vu la tronche qu'il se tape.

Bonker, le clown pas marrant, se bat dans un endroit bizarre traversé par une rivière étrange. Cet endroit est en fait l'appartement de Djabouni, redécoré pour l'occasion. Bonker a copié ses techniques de combat sur Sagat. C'est un fan des kick boxers thaïlandais. En effet, il a toutes les photos de Sagat et de Vandomme collés dans sa chambre. Il s'entraîne durement dans l'espoir de pouvoir les égaler un jour ou l'autre.

Tiny, le lutteur de l'apocalypse, se bat dans une arène romaine. Cette dernière est envahie par les lions qui ne sont pas bien méchants, mais terriblement ridicules. Tiny est un catcheur "chelou" qui a voulu ressembler à Zangief, mais malheureusement, il n'a pas la barbe.

Blue Suede Goo, le rocker ringard, se bat sur un piano géant entouré de flammes de l'enfer. En fait, c'est le piano d'Elvis, mais ne le répétez pas. Mr Blue est un fan invertébré (comme les insectes), d'Elvis Presley. Il ne supporte pas la musique classique, le pauvre.

La protection est importante dans Clay Fighter. Icky vient de se faire contrer et Mr Blue prépare une attaque spéciale.

Tout comme dans Street Fighter, les combattants tombent KO après plusieurs coups. Les enchaînements sont de rigueur dans ces cas là. A vous de les découvrir.

Helga, la grosse chanteuse viking, se bat dans un théâtre. Dans ce théâtre, il n'y a que des pièces de vikings et de baston. Helga est la fille d'une chanteuse, elle même fille de chanteuse etc... Elle ne vit que pour le chant depuis sa naissance et c'est tant mieux pour elle.

On s'amuse comme on peut. Les deux fantômes citrouilles disparaissent en même temps en faisant coucou à la caméra. Ils ne sont pas bourrés

COUPS SPECIAUX : TINY

Je fonce avec le poing vers le haut et ça fait très mal par ou ça passe.

Une boule à la blanka qui peut se faire dans les airs et aussi vers le haut.

Je fonce encore avec le poing, mais pas de la même façon cette fois-ci.

COUPS SPECIAUX : HELGA

Très coup de fesses, dans la lire. Ce n'est qu'un coup d'économie.

Grand coup d'aisselle pour ouvrir les conserves de Pitt.

A chant de la mort, qui casse les oreilles et qui enlève de l'énergie.

Le méga vrille, pour rendre Dhalsim jaloux. Il il sera pas content.

COUPS SPECIAUX : ICKYBOD CLAY

Alors là, il disparaît pour apparaître dans trois endroits au choix, il peut aussi le faire en l'air.

"Fonnage" à la M.Bison. Possibilité de le faire en l'air.

Le Dragon Punch, repompé allègrement sur Mr R., demeurant au 2, Fighter street ! La pompe existe, il faut s'en servir sans vergogne.

La bouboule de feufeu.

COUPS SPECIAUX : BONKER

Hou ah, ah hou ! Il lance un coup spécial : l'arrosement facial.

Le lieur qui lance de l'eau et qui soufle les projectiles. Mais bon, quoi. Il faut avoir de sérieux réflexes pour réussir à le placer.

"Ecorchage" et tournoiement ultime. C'est super rinolo, non ?

Boule de feu vers le haut. On peut aussi le faire vers le bas.

COUPS SPECIAUX : BLUE SUEDE GOO

Lancement de quatre notes de musiques à la suite, mortel si non pare.

Coup de cheveux, les cheveux au vent. Ah que coucou.

Grand coup de cheveux, pour couper en deux l'adversaire.

Lancement d'une seule note de musique, pour donner le rythme aux ennemis. Vous avez compris.

TINY

IL AIME : LA COULEUR
IL N'AIME PAS : PLEURNICHER
IL VEUT : DU COMBAT
MÉTIER : CORDONNIER
SA DEVISE : DÉTRUIRE !

HELGA

ELLE AIME : LA BOUFFE
ELLE N'AIME PAS : LA SALADE
ELLE VEUT : DES GATEAUX
MÉTIER : CHANTEUSE
SA DEVISE : MANGER !

BONKER

IL AIME : LES TARTES
IL N'AIME PAS : PLEURER
IL VEUT : DES SONNETTES
MÉTIER : CLOWN
SA DEVISE : JOUER !

ICKYBOD

IL AIME : LA NUIT
IL N'AIME PAS : LE JOUR
IL VEUT : LA NUIT
MÉTIER : "EFFRAYEUR"
SA DEVISE : COURIR !

BLUE SUEDE GOO

IL AIME : LA MUSIQUE
IL N'AIME PAS : HELGA
IL VEUT : UNE GUITARE
MÉTIER : MUSICOS
SA DEVISE : OH BABY !

Quand on tire une gueule comme celle de Tiny, c'est qu'on vient de se prendre un "fonnage" façon Icky. N'est-ce pas ?

LOGITHEQUE

On ne peut pas dire que Clay Fighter soit une nouveauté totale. En effet, il est pompé à 100% sur l'ultime Street Fighter 2. Mêmes mouvements pour les coups spéciaux, même système de jeu... En fait la seule nouveauté concerne les personnages digitalisés qui apportent un côté vraiment marrant. Ceux qui ne recherchent pas la subtilité pourront se procurer Clay Fighter sans remords.

POUR CONTRE

- ▲ Des personnages originaux.
- ▲ Des digits vocales superbes
- ▲ Une suite déjà en préparation !
- ▼ Une repompe sans vergogne de Street
- ▼ Les musiques auraient pu être meilleures.

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 à 2 JOUEURS
Un jeu où bouton de plus est le mieux. Mais celui-ci apporte humour et bonne humeur à ceux les jouent.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

350 450

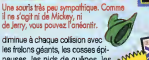
TEST GAME BOY

Depuis quelques temps déjà, on entend parler d'Acclaim par-ci, d'Acclaim par-là... "mais ma parole on le voit partout cet éditeur" ! Eh oui, après nous avoir gratifié du célèbre jeu de castagne Mortal Kombat et plus récemment de l'excellent NBA JAM, on commençait à se demander s'ils était capable de nous proposer autre chose que des adaptations de bornes d'arcades. Eh bien, avec Bart & the Beanstalk la réponse est : affirmatif mon général !

Certes, il ne s'agit pas d'un jeu totalement original puisqu'il reprend les principaux personnages du dessin animé The Simpsons. Vous savez la série U.S qui était une critique de le "middle class" américaine. Mais arrêtons là nos investigations et passons au jeu. Soyez donc les bienvenus dans la nouvelle aventure de Bart où il reprend la légende de Jack & the Beanstalk (le haricot géant), histoire que vous avez sûrement vu dans de nombreux dessins animés.

Bart c'est vous !

Vous incarnez le jeune et irrévérent Bart Simpson. Un jour, à son réveil, il s'aperçoit qu'un haricot géant a poussé dans son jardin. Notre héros décide de partir à l'aventure. Sa mission consiste à attraper Homer le Géant. Pour ce faire, pas moins de six niveaux vous attendent au coin du bois : le haricot, la rue des nuages, le château, le donjon, la poursuite et enfin retour sur le haricot. Dans le premier tableau, l'objectif est de monter en sautant de feuille en feuille ou bien en vous accrochant aux lianes qui parsèment votre ascension. Votre périple commence avec quatre vies et une barre d'énergie à son zénith. Comme vous pouvez vous en douter, cette dernière



Une sorte très peu sympathique. Comme il ne s'agit ni de Mickey, ni de Jerry, vous pouvez l'enlever.

diminue à chaque collision avec les frelons géants, les cosses épineuses, les nids de guêpes, les missiles, tornades, éclairs, boules colossales, aiguilles géantes, sours... Heureusement, vous disposez d'un lance-pierres à munitions illimitées. Vous pouvez aussi vous procurer d'autres armes pour vivre un peu plus longtemps ! En plus du super lance pierres, les avions en papier permettent une élimination rapide des ennemis et les pétards détruisent tout. D'autre part, les oeufs d'or rendent Bart invulnérable pendant un court instant. Bref, normalement vous disposez de tout ce qu'il faut pour vous en sortir. Pour terminer un niveau, il faut supravoyant récupérer un certain nombre de pièces magiques et battre un boss. Au menu : Antzilla, la reine des fourmis à tête de Homer, le monstre des nuages ou bien encore un méga bol de soupe et enfin...

Classe, le jeu...

Le jeu se déroule en vue de côté et à défaut de proposer une grande originalité, il bénéficie d'une bonne réalisation. Les graphismes sont plus que corrects, l'ambiance sonore est sympa quoiqu'un tantinet répétitive. Elle est en fait composée de deux thèmes principaux et d'une musique pour les boss. Où est l'intérêt de ce jeu ? Eh bien c'est simple, les inconditionnels de la série vont pouvoir retrouver leurs héros favoris.

Bart Louis, troisième du nom !

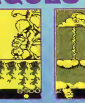
THE SIMPSONS

BART & the beanstalk

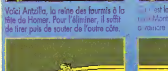
L'entrée du château est proche. Ramassez les pièces magiques avant de rencontrer le boss de fin de niveau. Eh oui, il faut être un adepte du bas de laine pour lutter du vikain !

QUELQUES BOSS

Voici Antzilla, la reine des fourmis à la tête du Homer. Pour l'éliminer, il suffit de tirer puis de sauter de l'autre côté.



Voici le roi des nuages, nommé Monty Wolkie. Il est obèse et fort doué à manger. A vous de trouver l'astuce !



Arrivé au sommet du haricot, Bart rencontre Gaston, qui lui lance des pétards. Il faut le contourner et le frapper en plusieurs endroits.

Dans les cieux, le plus dur c'est la descente ! Attention ne tombez pas et faites gaffe au tonnerre.

ENNEMIS

1 - Cet insecte géant n'est pas bien dangereux. Un ou deux coups de lance-pierres et on n'en parle plus !
2 - Ne vous approchez pas trop près des nids de guêpes, sinon vous risquez une piqûre (sans, jamais l'aurais deviné)
3 - Attention où vous mettez les pieds ! Ces cosses épineuses vous feront perdre de l'énergie.

LOGITHEQUE

Des jeux de plates-formes sur Game Boy, il y en a une pleine valise ! Kirby's Dream Land est son appétit démesuré pour les méchants pas beaux. Ou encore Super Mario Land II, le dieu dans ce domaine. Tiny Toon Adventures Bab's Big Break assure un mix en humour. Chuck Rock se démarque du lot par son "pesse". Quant à Batman the Animated Series, c'est la difficulté à son paroxisme. Difficile de choisir, non ? Bart & the beanstalk, malgré une assez bonne réalisation, se classe dans le moyenne. En particulier à cause de son manque évident d'originalité. Encore un soft qui se sert à outrance de la renomée d'un dessin animé. Je vous conseillerais plutôt Mario ou Kirby. Mais bon, le c'est à vous de voir !

POUR CONTRE

POUR

- **Une excellente jouabilité. Bart répond bien aux commandes simples et efficaces.**
- **Des graphismes proches de ceux du dessin animé The Simpsons.**
- **La difficulté est croissante avec des boss de plus en plus coriaces.**

CONTRE

- **Peu d'originalité.**

PLATEFORMES

ACCLAIM - 1 JOUEUR

Un jeu sympa avec une bonne réalisation mais tout de même un peu classique.En tout cas nous on aime !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITE	85%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 83%

200 — 300

NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez
200 JEUX VIDÉOS
sur le
36.68.1166
Tous les jours, durant un mois, joue et gagne le jeu vidéo de ton choix parmi
30 JEUX DIFFÉRENTS
sur tous les modèles de consoles existants
ET TOUJOURS DES CONSOLES SEGA, NÉO GÉO, JAGUAR D'ATARI à GAGNER

Et plein de consoles Mégadrive, Jaguar et Amiga sur le :
36.68.1039

1000 albums CD et 20 discman SONY à gagner
36 68 03 03

Un scooter MBK, des T.V. couleurs PHILIPS, des magnétoscopes AKAI :
3615 code 7 SUR 7

CODE NOMAD : M4

MEMOCOM 2, 19 rue Mozart

les SCHTROUMPFS

TEST GAME BOY

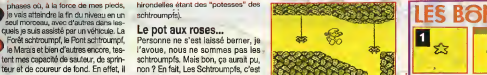
Ces dernier temps, tout le monde se demandait où étaient passés les Schtroumpfs. Eh bien, pour tout vous dire, les Schtroumpfs : c'est Nous ! Moi, je suis schtroumpf à lunettes ; Pitt vous l'avez devinez c'est schtroumpf costaud ; David, le schtroumpf bricoleur ; Jo, le schtroumpf grognon ; Djabouni, le schtroumpf rouge ; Louis, le schtroumpf chinois et "the last but not least", Francky, le grand schtroumpf ! Excusez-moi une minute, le grand schtroumpf m'appelle...

LE HEROS EN PLEINE SCHTROUMPF

Voici quelques unes des positions du Schtroumpf costaud. En fait elles montrent surtout la diversité des actions que notre ami peut réaliser. N'oubliez pas que le schtroumpf costaud s'entraîne tous les matins en regardant la cassette de Cindy Crawford (comme Djabouni). Alor, vive le sport.

LA FORET SCHTROUMPFANTE

Voici le vaste (!!!) territoire, le premier niveau du jeu. Quoi ! il n'est pas aussi grand que la moyenne des niveaux ? Bof... tant pis pour ceux qui ont pris l'habitude de rendre dingues, et c'est pour cela que je vous en fait profiter. Les neuf bouts de mètre que vous voyez ci-dessous ne sont pas vraiment des sauts, mais seulement des petites phases où, à la force de mes pieds, je vais attendre la fin du niveau en un seul morceau, avec d'autres dans lesquels je suis assisté par un véhicule. La Forêt schtroumpf, le Pont schtroumpf, le Marais et bien d'autres encore, testent mes capacité de sauteur, de sprinteur et de coureur de fond. En effet, il me faudra souvent prendre mon élan pour franchir les trous qui mènent au centre de la Terre. Parmi les rédacteurs ennemis, on notera les schtroumpfs noirs (ceux qui ont des casquettes et qui font "yo !", tout le temps), mais aussi des animaux, des abeilles, des araignées et même le fameux Krakoukass, un oiseau géant qui tempèrement infernal. Dans les parties faisant appel à mes réflexes, je chevauche un tronc à moitié immergé dans une rivière folle, je dévale à bord d'un wagonnet au fond de la mine (tel mon cousin Indiana Jones), je suis même une partie où je me balade sur le dos d'une hirondelle (les hirondelles étant des "poteesses" des schtroumpfs).



Tous les moyens sont bons pour se déplacer d'un point à un autre. Surtout lorsque le deuxième point semble inaccessible.

Le pot aux roses...

Personne ne s'est laissé berner, je l'avoue, nous ne sommes pas les schtroumpfs. Mais bon, ça aurait pu, non ? En fait, Les Schtroumpfs, c'est le dernier jeu (Game Boy) de plates-formes de chez Infogrames. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il surclasse restaient Asterix, leur dernière production. En effet, Les Schtroumpfs a été réalisé par des programmeurs espagnols qui se le donnent sérièrement en technique. En effet, tout est parfait ! Les graphismes et l'animation atteignent un niveau rarement atteint et la musique, différente à chaque niveau, est réellement superbe ! En fait Les Schtroumpfs, se classe carrément au niveau des Mario, Kid Dracula et Mega Man. On peut dire qu'infogrames joue désormais dans la cour des grands avec Nintendo, Konami et Capcom. Un petit reproche tout de même, le jeu est un peu court pour les prix du paddle dont je fais partie. J'avoue que quelques niveaux de plus me n'aurait pas déplu ! Qui sait, ce sera peut-être l'occasion d'une suite. Bon je vous laisse, je vais botter les fesses du schtroumpf bricoleur qui n'arrête pas de parler...

Lon, cela qui aime le grand schtroumpf...

Fidèles à l'esprit de la BD, les programmeurs nous ont réalisé un champ de vélocipedalle.

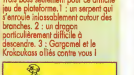
Le vilain Krakoukass se mettra à votre poursuite alors que vous volez cool-os, pénard sur votre hirondelle. (ça s'écrit avec deux elles).

LES BONUS

Un jeu de plateformes sans bonus, c'est comme une cassette sans coco. 1 : 5 étoiles et vous accédez au bonus stage. 2 : une vie supplémentaire, en plus et même en bonus. 3 : le trombone, elle augmente votre énergie. 4 : toutes les dix feuilles cliquées vous donnent une vie.

SCHTROUMPF COSTAUD VS THE BOSSES !

Trois bosses seulement pour ce difficile jeu de plateforme. 1 : un serpent qui s'enroule inlassablement autour des branches. 2 : un dragon particulièrement difficile à descendre. 3 : Gargamel et le Krakoukass s'allès contre vous !



LOGITHEQUE

Alors qu'Asterix était un brin décevant (à mon avis), Infogrames relève la barre avec Les Schtroumpfs. La barre est tellement haute qu'Infogrames peut prétendre venir jouer dans la cour des grands avec Capcom (Megaman), Nintendo (Mario) et Konami (Kid Dracula). Si en ce moment vous êtes en manque de bons jeux de plateformes, Les Petits Noins Bleus vous séduira par sa réalisation et sa difficulté progressive. (merci les passwords).

TIME: 93
SCORE: 011140
TIME: 83
SCORE: 014480
GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Un problème avec le jeu ? Branchez-vous sur le 3615 Konsol, le meilleur serveur de trucs & astuces du monde !
PLATEFORMES
INFOGRAMES - 1 JOUEUR
Un jeu de plateformes qui abdique les petits concours les grands ; même ceux qui n'aiment pas les schtroumpfs.
GRAPHISME 90%
ANIMATION 87%
SON 91%
JOUABILITÉ 86%
DURÉE DE VIE 88%
INTÉRÊT 92%
150
250
POUR
CONTRE
Des musiques assez sensationelles.
Une réalisation générale excellente.
Des password bien placés.
Les niveaux pas assez nombreux (il aurait fallu les diviser chacun en trois parties, par exemple...).
A le schtroumpf costaud n'a pas peur de se mouiller pour ses pompes. En effet, celles-ci sont foutées à son pontoon.
Sur le port schtroumpf, faites attention à ne pas rester sur certaines plateformes. Ces dernières s'écroulent en traître.
TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!
A
B
C
D
E
F
Les TIPS dans la poche !
Dans Bonzaï, on aime le changement. Alors on vous a concocté une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous saires ? C'est là que ce se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords ! Le 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Bonzaï, vous gagnez ne multiplierant jusqu'à devenir aussi épais que les plus grosses des encyclopédies !
BONZAÏ - 5/7 rue Rampail
93108 MONTREUIL Cedex.
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64
Pub : 33 (1) 49 88 63 67
RÉDACTION : Rédacteur en Chef: Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : Joel Cardon - Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer - Rédacteurs : Damien Ledigo, David Tabeda, Yilmaz, Valerie, Laude Herzog, Thomas François, Jean Philippe Reine - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette : Hélène Jarrier - Infographiste Photo : Frédéric Remange (chef de service), Jean-Pierre Cordon, Laurent Filippi, Carol Gregg, Lise Le Goff, Laurent Lequeux, Philippe Martin, Lionel Mabel - PUBLICITÉ : Responsable de la Publicité : Annette Thierry - Assistante de Publicité : Karin Benard - Directeur Commercial Multimédia : Lionel Pilot - Assistante Multimédia : Christine de Gaudi - FABRICATION : Directeur de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubac, Nathalie Bouchard - Maquettiste : Nadine Dubosq, Mireille Bouchet - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier La Fosse - 21 75 - 33 (0) 49 88 63 75 - FRANCHISE : Jean Pierre Cordon, Laurent Filippi, Lionel Dubac - Graphiste infographe : Xavier Chambon - COMPTABILITÉ : Leila Abdelli assistée de Claude Cavalier, Jean Jacques Bouchard (Gérant), Nuha Sabal (Trésorière) - ADMINISTRATION : Pascale Roy assistée de Sandrine Mercadier - PUBLICATION MENSUELLE : Directeur de la publication et du rédacteur : Geoffrey Gaudeul - Directeur Délégué : Patrick Ambré - Assistante de direction : Virginie Gouvard - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lenderoth - IMPRIMERIE : Imprimerie de Maine (Ivry-Sur-Seine) - Rotogravure : mise en publication de Presstemps, Sud sa capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 10 rue Rampail 93108 MONTREUIL - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 1er trimestre 1994 - N° ISSN : 1268-8668
SERVICE ABONNEMENTS : Bonzaï 50 rue de Paris 78012 PARIS Tél : 33 (1) 42 12 00 87
La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but désintéressé d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'usage de textes, photos ou dessins publiés ci-dessus implique l'acceptation par Bonzaï de ses conditions de vente et d'achat. Les informations rédactionnelles publiées dans ce magazine le sont à titre informatif dans les rubriques, jeux, concours et événements que nous organisons. Les textes, photos et dessins publiés ci-dessus ne sont pas contractuels. Sega, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd.
Sega - 2 - CHAKAN
Sega - 2 - SHINOBI
Sega - 2 - THUNDER
Sega - 2 - COPACKER
Sega - 2 - MONHUNTER
Sega - 2 - MANSHIN
Sega - 2 - CHOKEFIER
Sega - 2 - LAYTASS
Sega - 2 - SOKOBAN
Sega - 2 - CHEVRAGE

OPTION 1 : économique, mais lent !

BANZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Ventes, achats, échanges, renseignements, clubs, messages personnels, etc. etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante :

P B BANZAI 19, rue Mégisserie Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!!

Nous pouvons passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PB, rubrique "Ecrire une PB". Elle est constituée par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PB, rubrique : "Lire les PB". Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les enverrez, sous chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....
Je possède une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

Département : ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce .....

BANZAI

• vds. Jx SNin. : Nigel Mansel, Mechwarrior, Bob Lost Vicking, Dracula Aero Acrobat, Cool Spot, Lambhorghini Run Saber GP 1...
TEl:28-21-13-37

• Vds. F-Zero sur SNin. entre 300 et 350 F. ou Ech. Gherche Street Fighter II Turbo, Young Merlin, Sensible Soccer, Olympic Gold etc... à prix interessant (150 à 250 F) TEl:72-34-09-18

• Vds. SNin avec 2 jx : Road Runner et Street Fighter avec AD 29 et X Terminator en emploi notice. Le tou : 1 300 F. TEl:62-63-24-98

• Vds. jx. SNes : Zelda 3 : 250 F, Busts Loses : 300 F King Arthur's World : 200 F. Contacter Erwan. TEl:43-09-67-30

• Vds sur SNin avec bte et notice : Mortal Kombat : 275 F + Tiny Toon : 225 F + S.Alieste : 250 F. + City Boy (manette d'arcade) : 250 F
TEl:67-16-29

• Ech jx SNin : Dragon Ball Z, Addams Family 2 etc... Contre Aladin etc... Contacter Maxime. TEl:67-70-24-37

• Cherche : Blades of Steil sur Gds. NHLP + Hockey 94 et Winter Olympic sur SNes. Demander Enis. TEl:64-61-68-72

• Vds S.Probector : 300 F sur SNes ou Ech. etre. Flashrack. Demander FrEdEric après 17h00. TEl:40-75-18-42

• Vds Nes + 2 man + Rad-Racer : 300 F. ux : Top Gun 2 Kick Off : 200 F l'un et Mario & Yoshi : 150 F. Contacter StEphane après 17h30. TEl:23-63-26-44

• Ech SFII contre Zelda 3 ou Might and Magic II, Secret of Mana ,Equinox ou Goof Troop , Desert Strike ou Combies. TEl:98-46-18-80

• Vds ou Ech. SF II, Ultraman, Tortue Ninja IV Prix : 250 F l'un TEl. entre 18h00 et 20h00. TEl:46-52-30-03

• Vds Tiny Toon : 300 F. ou Ech contre Val d'Isère ou autres. Bin Pharma 1/2 S. Tennis, Eric Cantona TEl:85-72-42-64

• Vds Nes + pistolet + 25 jx : 400 F. Vds jx : Probotector II, Terminator II : 200 F. Un. Demander Frédéric. TEl:43-42-00-37

• Vds Nes + 2 man. + Turtles I. Le tou t: 300 F. Demander Mickael. TEl:45-94-67-98

• Vds ou Ech. : jx SNin : DB2 : 200 F Final Fighter : 150 F. SFII : 150 F Prix à dEb. TEl:82-34-71-13

• Vds GBoy + 3 jx. + adaptateur secteur + cable raccord : 450 F. (Etat neuf) Demander Audrey après 18h00. TEl:87-81-16-19

• Ech sur SNes : Adam's Fam II (sans bte), contre S. Probotector ou Castelvania. Contacter SEbastien. TEl:59-81-10-24

• Ach TMHT II Tortue Ninja II avec livret, pochette cartonnE. Prix max : 300 F. Contacter Kevin après 19h00. TEl:92-48-88

• Vds Castelvania IV sur SNin : 250 F. + jx SGBoy : 100 F. Demander Guillaume après 19h00. TEl:56-80-25-31

• Vds sur Nes : Bionic Commando : 150 F. et la Nes Adventage : 250 F. Contacter Nicolas partir de 19h00 en semaine. TEl:45-78-71-52

• Vds jx SSWin + Probotector + Dragons Lair : 700 F. ou 300 F. l'un ou Ech Street Fighter II, Demander Bruno. TEl:80-23-04-36

• Vds Nes : Kung Fu, Mario Bros, Wrestling, Duck Hunt.2 man : 600 F. TEl:45-66-08-51

• Vds jx SNin : 600 F. Troop, Teomo Basket jx SL Fam : Ranma 1/2 230 F. l'un. TEl:37-94-09-74

• Vds jx SNin : SMario Alstar : 250 F. S.Bomberman et Battletoads : 350 F. S.Tennis : 200 F. TEl:79-32-44-44

• Vds jx SNin : Addams Family II, Mario all Stars, Bubsy : 200 F avec bte . TEl. heure de repas. TEl:98-64-96-22

• Ach SMario Bros II et III sur Nes. Prix modeste. Demander StEphane ou lundi au vendredi après 18h00. TEl:64-80-73-15

• Vds ou Ech F-Zero sur SNin : 250 F. ou contre Parodius, Pop'n Twin Bee, Starwing, Mario Paint Kart. TEl:86-46-69-82

• Vds SNin + 2 man. + AD 29 + Street Fighter II + Mario World : Prix : 800 F. TEl:42-00-67-73

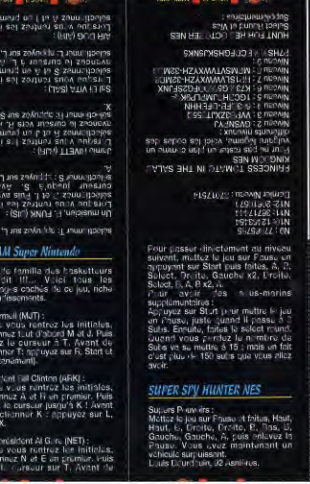
NBA JAM Super Nintendo

La grande famille des basketteurs s'agrandit !!!... Voici tous les personnages cachés de ce jeu, riche en rebondissements.

Mark Turmell (MUT) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez tout d'abord M et U. Puis avancez le curseur à T. Avant de sélectionner T, appuyez sur R, Start et X simultanément.

Le président Bill Clinton (BRK) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez A et B en premier. Puis avancez le curseur jusqu'à K. Avant de sélectionner K, appuyez sur L, Start et X.

Le vice président Al Gore (NET) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez N et E en premier. Puis placez le curseur sur T. Avant de



Pour passer directement au niveau suivant, mettez le jeu sur Pause, appuyez sur Start puis sur B, Gauche, Select, Droite, Gauche x2, Droite, Select, B, A, B x2, A.

Pour avoir des sous-marins supplémentaires :
Appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, puis tapez quatre fois B

Le meilleur jeu de foot depuis l'invention du ballon rond

VIRTUAL SOCCER

VIRTUAL SOCCER Pour que le rêve des fans de foot devienne réalité ! Plus qu'un simple jeu, sa réalisation vous permet d'expérimenter tous les aspects de ce sport spectaculaire.

Jetez un oeil à ce qui suit...

- Choix de trois vues du terrain : vue verticale, latérale et plongeante
- 24 équipes nationales possédant chacune des niveaux tactiques totalement différents, tous les joueurs ayant des caractéristiques uniques en terme de puissance de Tirs, résistance et Vitesse
- Graphismes et animations très détaillés
- Conditions atmosphériques et état du terrain variables
- Tirs de penalty hyper réalistes
- Cinq arbitres possédant chacun des qualités d'arbitrage distinctes
- Jouable seul ou à deux
- Commentaires d'après-match

Ne perdez pas de vue que vous incarnez à la fois l'entraîneur de l'équipe (attention aux mauvais choix tactiques !) et un joueur. En tant que joueur, faites bien attention sinon vous pourriez sortir du terrain sur une civière ou recevoir un carton rouge !

Est-il nécessaire d'en dire plus?

© 1993 Hudson Soft
Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft
Virgin Interactive Entertainment Limited Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin
Interactive Ltd.

les SCHTROUMPFS

...c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.

INFOGRAMES

Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*
OU APPELLE AU
36.68.30.20*
*2,19 la minute

© Peyo
Licensed through I.M.P.S.

communication globale d'entreprise